Mc Graw Hill Education

北京大学影视艺术译丛

The Art of Watching Fil

Seventh Edition

看电影的艺术

M. 博格斯 (Joseph M. Boggs) 著
W. 皮特里 (Dennis W. Petrie)
译

北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

The Art of Watching Films

★ 美国热门电影教材，被加州大学伯克利分校等400余所高校采用，已行销7版。

★ 全方位展现电影的多重角色，带你透彻了解观影之道。

★ 特色“闪回”专题，详细展现电影中剪辑、色彩等专业技术的演进历史。

★ 450余幅高品质精美插图，配有丰富的知识性解释；含50余幅彩图，立体形象地展示“视觉设计”、“视觉特效”、“色彩”等相关内容。

★ 章尾所附自学辅助资料协助你完成巩固、自测的任务。

★ 可访问本书的网上学习中心（http://www.mhhe.com/awf7），获取更多学习资料。

上架建议：电影艺术

ISBN 978-7-301-16473-0

9 787301 164730 >

定价：68.00元

http://www.mheducation.com

看电影的艺术

The Art of Watching Films

Seventh Edition

北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

北京市版权局著作权合同登记　图字 01-2008-1450 号

图书在版编目(CIP)数据

看电影的艺术/(美)博格斯,(美)皮特里著;张菁,郭侃俊译.—北京:北京大学出版社,2010.12

(北京大学影视艺术译丛)

ISBN 978-7-301-16473-0

I. 看…　II. ①博…②皮…③张…④郭…　III. 电影-鉴赏-世界　IV. J905.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 227266 号

Joseph M. Boggs, Dennis W. Petrie
The Art of Watching Films, seventh edition
ISBN: 0-07-353507-9
Copyright © 2008 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including without limitation photocopying, recording, taping, or any database, information or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

This authorized Chinese translation edition is jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) and Peking University Press. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SARs and Taiwan.

Copyright © 2010 by McGraw-Hill Education (Asia), a division of the Singapore Branch of The McGraw-Hill Companies, Inc. and Peking University Press.

版权所有。未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播，包括但不限于复印、录制、录音，或通过任何数据库、信息或可检索的系统。

本授权中文简体字翻译版由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司和北京大学出版社合作出版。此版本经授权仅限在中华人民共和国境内(不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾)销售。

版权 © 2010 由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司与北京大学出版社所有。

本书封面贴有 McGraw-Hill 公司防伪标签，无标签者不得销售。

书　　名：看电影的艺术

著作责任者：[美]约瑟夫·M. 博格斯 丹尼斯·W. 皮特里 著　张菁 郭侃俊 译

责 任 编 辑：黄敏劼

标 准 书 号：ISBN 978-7-301-16473-0/J·0291

出 版 发 行：北京大学出版社

地　　址：北京市海淀区成府路 205 号　100871

网　　址：http://www.pup.cn　**电子信箱：**pw@pup.pku.edu.cn

电　　话：邮购部 62752015　发行部 62750672　编辑部 62750112　出版部 62754962

印 刷 者：北京大学印刷厂

经 销 者：新华书店

720 毫米×1020 毫米　16 开本　33 印张　650 千字

2010 年 12 月第 1 版　2010 年 12 月第 1 次印刷

定　　价：68.00 元

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。举报电话：010-62752024　电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

译者序

有关电影的一切

我和《看电影的艺术》这本书的缘分是三年前我在纽约大学访问学习时开始的。在纽约大学图书馆，我偶然查找到这本书的第5版，就爱不释手，因为它特别适合喜爱电影和想深入了解电影的读者；同时，作为大学“影片分析”课程的教授者，我发现这本书的体例和讲解方式非常适合做电影类课程的教材。

但凡真正喜欢电影的人，总是对关于电影知识的一切如饥似渴，永不满足，《看电影的艺术》就是为这样的人写的。它包括了电影在操作层面、理论层面和普通欣赏层面的知识、技巧、方法，而且写作方式深入浅出，适合做大学影片分析课的教材，又可以当作电影爱好者的入门读物。巧合的是，回国后，麦格劳－希尔公司的朋友Christie Wang说有本国外的电影书在找译者，问我是否有兴趣，而书名就是《看电影的艺术》。我欣喜极了，感谢北大出版社编辑的好眼力。拿到我手上的这本书已经是第7版了。能得到机会翻译这本书，并把它介绍给热爱电影的人，我感到很幸运。

我在大学讲授“影片分析”课时，非常了解电影初学者对电影的无比热情与无所适从。他们之前习惯了电影的个人化欣赏，当把电影作为学习对象时，常常觉得无从下手。学生最经常提的问题是：“我该如何分析一部电影呢？该从哪里入手分析？”“看电影”可以是一种私人活动，带着个人情感、生活经验与电影去沟通。但“看电影”还有另外一层意思：电影本身是公共叙事的形式，“电影学”更是一门学问，一部影片一旦进入分析的视野，就不再是完全随意的一件事，它需要观众有一定的电影知识作为储备，才能了解所看影片在时间维度（电影史的）、空间维度（同类型、题材的电影）、技术层面、美学层面的独特性。阅读这本书的最大好处在于读者能较清晰和较全面地获得分析影片必需的电影知识，它以严谨科学的内容、轻松的讲法教爱看电影的人成为智慧的观众，了解电影作为艺术、技术，和作为产业、作为社会的反射文本的多重角色。

本书的最大特点是以一种非常系统的方式涵盖了大部分与电影相关的知识：主

题、情节与戏剧元素等故事表现方面，视觉设计、摄影与视觉效果、剪辑、色彩等视觉表现方面，音效与对白、配乐等声音方面，表演、导演风格、电影的文学改编、电影类型与重拍片，以及电影与社会的关系等方面，既讲解了电影的奥秘和看电影的乐趣，语言生动，娓娓道来，又不乏严谨的电影常识讲述和理论性的引导。本书还辅以大量剧照，生动说明了相关的电影元素与拍摄技巧。每个章节后面还留有自测问题，让读者在自己分析电影时能快速入手，掌握分析一部影片的基本方法。

本书由我与另一位译者郭侃俊共同翻译。我负责的章节为：前言、第一章“看电影的艺术”、第二章“主题元素”、第四章“视觉设计”、第五章“摄影与特殊视觉效果”、第六章“剪辑”；郭侃俊翻译的章节为第三章“虚构与戏剧的要素”、第七章“色彩”、第八章“音效与对白”、第九章“配乐”、第十章“表演”、第十一章“导演风格”、第十二章“影片的总体分析”、第十三章“改编片”、第十四章“类型片、重拍片和续集片”、第十五章“电影和社会”、术语表，并修订了大部分译文。在翻译和查找资料的过程中，我们得到了亲人和朋友的许多帮助，在此一并感谢，他们是陈目、张恩华、朱丹平、郭茂银、程为、房现石、梁艳、廖卫兵、孟阳捷、杨帆、张信保。我们尽力准确译出原文的精彩生动，但想必仍有疏漏，如有读者发现不准确之处，还恳请指正。

每个人都有从电影中获得乐趣的权利和能力。本书的作者约瑟夫·M. 博格斯和丹尼斯·W. 皮特里既是电影研究者，也是经验丰富的电影教学者，他们写作本书的立场是假定每个人都能以“诗人的灵魂和科学家的智慧”欣赏电影，实现我们和光影世界的心灵沟通，分享电影带来的那些快乐与感伤。读完本书后，相信读者会乐于成为感性而智慧的电影爱好者和学习者。

张　菁

2009 年 3 月 21 日于北京

前　言

不仅仅有制作电影的艺术，还有看电影的艺术。我们写作本书是为了激励学习电影概论课的学生，使他们的观察力更敏锐，培养他们有意识地看电影的技巧和习惯，并带领他们发现有可能忽略的电影艺术的复杂层面。我们设计这个教材以补充已有的电影研究；它的分析框架可以应用于一些完全迥异的电影，如《愤怒的葡萄》（*The Grapes of Wrath*）、《隐藏摄像机》（*Caché*）、《蝙蝠侠：开战时刻》（*Batman Begins*）、《阳光小美女》（*Little Miss Sunshine*）、《父辈的旗帜》（*Flags of Our Fathers*）。

我们很高兴能提供这个含彩页的第 7 版《看电影的艺术》。贯穿全书的图片和电影剧照不仅增加了书的吸引力，也能帮助学生们更好地理解“色彩”、“特殊视觉效果”、“视觉设计”这些章节中所讨论的概念。总之，超过 450 张附有丰富的知识性解释的图片展现出了书中的关键知识点。

和以前的版本一样，我们试图用大量今天的学生可能看过的当代电影作例子，这么做的理由是，如果学生在开始学习时接触的是自己熟悉的东西，那么他们会学得更好也更投入。同时，我们也引用了大量的美国经典电影作例子，讨论时并不预设学生们已了解这些电影。除此之外，在本书各章节中，我们也分析和引用了一些国外的影片、纪录片和动画电影。

本书框架

按之前版本遵循的结构框架和写作意图，《看电影的艺术》尽可能直接地切入主题，将关注点放在叙事电影（narrative film）上。第一章讲了电影分析，给出了分析电影的理由，同时提供了一些有关深化电影欣赏的入门级建议。接下来的章节会帮助学生为更好地理解主题和故事打下基础（第二章和第三章），并讨论戏剧性和电影性的元素（第四到第十一章）。第十二章教学生将这些元素结合在一起运用，分析整部影片；接下来的章节探讨特别的话题：改编（第十三章），类型电影、重拍片和续集电影（第十四章），电影与社会（第十五章）。

基于广泛的读者反馈，我们对第 7 版的结构作出了如下调整。

对特殊视觉效果的讨论归入第五章“摄影”；

新增“动画剧情长片”专题，归入第五章；

默片的例子贯串全书，但是对默片的专题讨论主要涵盖在第十章“表演”和第十五章“电影与社会”中；

与默片类似，关于外国电影的分析和例子贯串全书，在第八章“声音效果和对白”和第十五章“电影与社会”中则有专题讨论。

本版特色

新内容——“闪回”

第 7 版的新内容还包括 7 个单独标出的专栏，介绍了电影史的一些重要知识。每个“闪回”栏目中都附有一张或多张插图，并对特定话题进行了简要的历史回顾，如电影剪辑的历史（第六章），电影制作中色彩运用的历史（第七章），配音（第八章），默片表演（第九章），编剧的作用（第十三章），以及艺术性被低估的纪录片（第十五章）。

新内容——“电影与社会”一章

新的“电影与社会”一章讨论了一些引人深思的问题，如对性、暴力和粗口的处理；审查制度和电影评级体系；外语片和默片的“外来性”；社会问题电影，纪录片等。

独特的“改编”一章

第十三章“改编”，讨论了当前电影制作的一个重要方面，也是一般教材很少涉及的：长片（feature film）的改编对象已不仅限于文学作品，也包括电视剧集、计算机游戏、漫画小说、儿童读物，甚至杂志文章。

“自测问题”栏目

每章后面的自测问题帮助学生把各章中的概念应用到任意一部影片的分析中。它们能帮助学生提高观影的投入程度，鼓励他们对电影主题和拍摄技巧进行积极的探讨，而不只是被动地对一些浅显的细节作出表面化的评价。

网上学习中心

读者可访问本书的网上学习中心（http://www.mhhe.com/awf7），获取相关学习资料。学生版网页可直接访问；教师版需要密码登陆，可填写本书最后一页“教师反

馈表”，传真或邮寄至**麦格劳－希尔教育出版公司教师服务中心**获取密码。

教师版内容包括：**教师指南**，含各章提纲、总结，授课建议，讨论问题，推荐影片列表；**练习题库**，含超过30道多项选择、连线、判断正误；**自定义题库**，在Windows和Macintosh操作环境下，教师可使用Blackboard或WebCT.课程管理系统设计个性化的测试题；**PPT展示**，含各章提纲和讨论问题；等。

致 谢

这本全新的第7版《看电影的艺术》能够出现，主要是因为广大读者热情地支持前面的版本。我想要对于过去和现在支持我和博格斯的读者表达深挚的感激之情。

另外，我要对我的家人、朋友、同事和学生表达诚挚的谢意，感谢他们在我写作本书时给予的热诚鼓励。也要向曾积极地支持我的Michael Blaz, Carol L. Briles, Miriam Jane A. Tubergen, Robert L., Whelchel深深致谢。要特别感谢的还有：Robert D. Briles, Robert Tierney, Suzanne K. Van Wagner, Thomas P. Tierney。

除此之外，给予我宝贵帮助的人有：Marcia Adams, Deborah Blaz, Jeanne Braham, Ray Hatton, Mary E. Heltsley, Miles Hession II, Jacqueline E. Orsagh, Robert C. Petersen。还有那些体贴的、使我的工作变得轻松的同事，包括：Timothy Hopper, Donald P. Jones, Joan Karbach, Jeanine Samuelson, Jan Schelgel, Lisa Toner, Kathie Wentworth, Vicki Frey。

在麦格劳－希尔高等教育部，高级编审Chris Freitag，编审Gina Boedeker，项目编辑Nomi Sofer，图片编辑Sonia Brown和文字编辑Patricia Ohlenroth给予了我大量帮助。我要特别感谢高级制作编辑Brett Coker，为他高效的领导力和睿智的决策。还尤其要感谢高级策划编辑Nancy Crochiere，她的学识、创造力和耐心的专业工作帮助我完成了这个富有挑战性的任务。

最后，要感谢我所有的同行们，他们曾是这一版本的评论者：

Brian J. Benson，北卡罗莱那州立大学
Timothy Case，南达科他大学
John Ernst，哈特兰社区大学
Mark Freeman，圣迭戈州立大学
Robert Gore，萨拉门图城市大学
James Gorham，中西州立大学
Michael Haddock，佛罗里达社区学院
Robert Kagan，曼彻斯特社区学院

Julie Levinson，巴松学院
Cynthia Lucia，瑞德大学
Valjoan Myers，奥克兰社区学院
David Popowski，明尼苏达州立大学
Jan Quin-Weyent，长滩城市大学
John P. Smead，中央密苏里州立大学
Janice Vierk，大都会社区学院

丹尼斯·W. 皮特里

目　录

译者序　有关电影的一切…… 7
前　言…… 9

第一章　看电影的艺术…… 1
一、电影的独特性 …… 2
二、电影分析面临的挑战 …… 4
三、电影分析的价值 …… 5
四、成为善于接受的观众 …… 7
五、看电影的环境 …… 9
六、准备看电影 …… 13
七、深化我们对电影的反应 …… 15
自测问题：分析你对一部电影的反应 …… 16

第二章　主题元素…… 17
一、主题和中心 …… 18
二、确立主题 …… 30
三、评价主题 …… 31
自测问题：分析主题部分 …… 33
学习影片列表 …… 35

第三章　虚构和戏剧的要素…… 37
一、电影分析和文学分析 …… 38
二、好的故事应具备的要素 …… 38
三、标题的重要性 …… 48
四、戏剧结构 …… 50
五、冲突 …… 53
六、人物刻画 …… 55
七、寓言 …… 66

八、象征……67
九、反讽……76
自测问题：分析虚构的、戏剧的要素……80
学习影片列表……82

第四章 视觉设计……83
一、彩色对黑白……84
二、银幕格式（宽高比例）……85
三、电影胶片……88
四、美工设计 / 美术指导……88
五、服装和化装设计……102
六、布光……107
七、预算对影片视觉的影响……111
自测问题：分析视觉设计……112
学习影片列表……113

第五章 摄影和特殊视觉效果……114
一、视觉画面的重要性……115
二、有电影感的电影……115
三、电影的视点……116
四、电影构图元素……122
五、特殊电影技巧……139
六、电影魔术：现代电影中的特殊视觉效果……145
七、动画片中的特效……尤其是为成人而设的（特效）……154
自测问题：分析摄影手法和视觉特效……164
学习影片列表……165

第六章 剪 辑……167
一、选择……169
二、一致性、连贯性和节奏……172
三、转场……178
四、节奏、速度和时间控制……180
五、拉伸和压缩时间……184
六、慢动作……192
七、定格、融格和静止画面……194

八、创造性的镜头并置：蒙太奇 …… 197
自测问题：分析剪辑 …… 200
学习影片列表 …… 200

第七章 色 彩 …… 202
一、现代影片中的色彩 …… 208
二、彩色与黑白的对比 …… 226
自测问题：分析色彩 …… 232
学习影片列表 …… 233

第八章 音效与对白 …… 234
一、声音和现代电影 …… 235
二、对白 …… 236
三、声音的三维特性 …… 237
四、可见和不可见声源的声音 …… 240
五、声音中的视点 …… 242
六、音效和对白的特殊用途 …… 244
七、声音作为一种剧情手段 …… 250
八、声音作为一种转场元素 …… 251
九、旁白（画外音）叙述 …… 252
十、作为音响效果的寂静 …… 256
十一、对白和音效的韵律特征 …… 258
十二、外语片或外国片的“声音” …… 258
自测问题：分析音效和对白 …… 262
学习影片列表 …… 262

第九章 配 乐 …… 264
一、音乐与电影的密切联系 …… 265
二、配乐的重要性 …… 265
三、配乐的常见功能 …… 266
四、配乐的特殊功能 …… 268
五、合成配乐 …… 281
六、平衡配乐 …… 283
自测问题：电影配乐分析 …… 285
学习影片列表 …… 286

第十章 表 演 …… 288
一、表演的重要性 …… 289
二、演员的目标 …… 289
三、化身为剧中人物 …… 291
四、电影表演与舞台表演的区别 …… 293
五、演员的类型 …… 300
六、明星制度 …… 304
七、挑选演员 …… 306
八、演员是创造性的贡献者 …… 321
九、对演员的主观反应 …… 325
自测问题：分析表演 …… 327
学习影片列表 …… 328

第十一章 导演风格 …… 329
一、风格的概念 …… 333
二、题材 …… 334
三、摄影 …… 337
四、剪辑 …… 339
五、场景和场景设计 …… 340
六、声音和配乐 …… 341
七、选角和表演 …… 341
八、剧本和叙事结构 …… 343
九、不断演变的风格和适应性 …… 347
十、特别剪辑：导演剪辑版 …… 351
十一、四位导演的比较 …… 353
学习影片列表 …… 362

第十二章 影片的总体分析 …… 366
一、基本方法：观看、分析和评价影片 …… 367
二、分析、评价和讨论的其他方法 …… 371
三、再读评论 …… 382
四、评价影评人 …… 382
五、制定个人标准 …… 384
自测问题：分析整部影片 …… 386
学习影片列表 …… 387

第十三章 改编影片 …… *389*
一、改编影片存在的问题 …… *390*
二、散文体小说的改编 …… *393*
三、戏剧的改编 …… *409*
四、从事实到影片：从现实到神话 …… *417*
自测问题：分析改编影片 …… *424*
学习影片列表 …… *426*

第十四章 类型片、重拍片和续集片 …… *427*
一、类型片 …… *428*
二、重拍片和续集片 …… *448*
自测问题：分析类型片、重拍片和续集片 …… *460*
学习影片列表 …… *461*

第十五章 影片与社会 …… *469*
一、外国影片 …… *470*
二、美国电影塑造或反映社会和文化价值观吗？ …… *473*
三、《电影制片法典》，1930—1960 年 …… *474*
四、过渡时期的审查制度，1948—1968 年 …… *479*
五、MPAA 分级制度 …… *481*
六、审查制度与在电视上播放的电影 …… *487*
七、在规范和分级制度之外 …… *489*
八、改变对性、暴力和粗口的处理方法 …… *491*
九、社会问题影片 …… *494*
自测问题：分析社会类影片 …… *504*
学习影片列表 …… *505*

术语表 …… *508*

闪回栏目索引

第五章 动画变成了主要事务 …… 156
第六章 拯救电影：电影剪辑师一直在做的事 …… 170
第七章 发掘影片中的色彩 …… 206
第八章 有争议的配音 …… 260
第十章 无声电影：过去的表演 …… 302
第十三章 编剧在好莱坞的地位 …… 398
第十五章 真实的银幕生活 …… 498

电影是一件艺术品：当视觉画面的流动遵循着可感知的节奏（有着特定的停顿和步调），且这些连续的画面在各个方面都关乎整体。

——约瑟夫·冯·斯登堡（Josef Von Sternberg），导演

第一章　看电影的艺术

一、电影的独特性

制作影片的巨额投资提醒我们电影既是一种艺术形式也是一项产业。每部电影都是商人和艺术家们摇摆不定的婚姻的孩子。尽管有在美学和商业考虑之间的不停的争执，电影仍是一门与绘画、雕塑、音乐、文学和戏剧有着同等独特性和表现力的艺术形式。《纽约时报》的影评人斯科特（A.O.Scott），曾经很雄辩地指出我们对电影的永不餍足的欲望：

> 核心的矛盾在于……它既是集体性的同时又是极端个人化的，混合了去剧院看戏的社会习俗和阅读小说的个人主义白日梦。电影提供了一个更美好的世界的各种景象，即使它们只是这个满目疮痍的世界的一些表面征候而已。如此看来，看电影也许仍然……是值得效仿的现代文化活动。它将个人主义和大众文化扭结在一起——对个体身份特殊性的坚持与标准化的大众观影经验，售票处排队的人群和黑暗中独自做梦的状态——像由有着怪异品位和奇特幽默感的女神随机编排出的艺术影院连场电影。[1]

作为一种表达的形式，电影（motion picture）类似其他艺术媒介，并将其他媒介的基本属性都编织在自己丰富的构成方式中。电影运用视觉艺术中的构图元素：线条、形状、面积、体积和材质。如同绘画和摄影，电影发掘出光与影的微妙作用。类似雕塑，电影控制了三维空间。电影也像哑剧，专注于运动画面；如同舞蹈，这种运动画面具有节奏感。电影中复杂的节奏融合了音乐和诗歌的节奏，且与诗歌特别相像的是，电影也通过想象、隐喻和象征实现表达。类似戏剧，电影的艺术表达可分为视觉性的（即通过动作和姿势）和语言性的（即通过对话）。最后，如小说那样，电影也扩展或压缩了时间与空间，在广阔的时空范围内自如地来回调度。

尽管有这些相似之处，电影仍是独一无二的，其自由和连续运动的画面使它与其他媒介区别开来。画面与音响持续的相互作用再加上运动，使得电影超越了静态的美术和雕塑的局限——其感性吸引的复杂性正如它同时在不同层面上传达信息的能力一样。电影甚至优于戏剧，因为它具有独特的揭示丰富视点、描述动作、控制时间和传达无限的空间感受的能力。不像舞台剧，电影能提供连续不断的视觉流，模糊并简化转场而不损害故事的完整性。不像小说和诗歌，电影传达信息很直接，不是通过落在纸面上的抽象的词汇符号，而是通过具体的画面和声音。更重要的是，电影能处理几乎无穷无尽的主题组合：

> 只要是目光所及，耳朵能听到，在真实中或者想象中的事物，没有什么是

[1] A.O Scott, "The Lasting Picture Show," *The New York Times* (November 3, 2002), sec. 6, p.41.

图 1.1　使幻想变成现实

图为李安的《卧虎藏龙》，电影媒介给予这类幻想电影质感和情感上实在的冲击力。

> 电影媒介不能制造和呈现出来的。从极地到赤道，从大峡谷到最微末的一片钢屑，从飞驰的子弹声到花朵的慢慢生长，从冷漠的面孔上闪过的思想火花，到一个疯子的胡言乱语，没有任何空间、任何在人认知范围内的广度，以及运动的速度是电影所不能表现的。[2]

电影在主题的选择和拍摄的方法上都是无限的。一部影片的情绪和处理方式可以是抒情式的也可以是史诗式的。从某种角度看来，一部电影能够包含从纯粹客观性到强烈主观性的完整的渐变序列。在表现深度上，它能关注表层现实和纯粹的感官层面，也能探索理性或哲学的问题。一部影片能指涉过去或预言遥远的未来；它能使几秒钟看起来像几个小时或者把一个世纪压缩为几分钟。电影能够表现所有的感情，从最脆弱、最温柔、最美好的到最残酷、最暴力、最令人不堪的内容。

然而，比电影的题材与内容的无限性更重要的，是它能强烈地表现出真实感。持续的视觉、听觉流动和运动营造了此时此地的兴奋感，这能使观众沉浸在观影的体验中。因此，通过电影，梦幻获得了现实一般的形态和情感冲击力（图 1.1）。电影技术的历史实际上可以被看作是向着更伟大的现实主义、向着消除艺术和现实的界限的方向持续演进。电影经历了从手绘图画到摄影照片，到投影画面，到有声、彩色，再到宽银幕，到 3D 技术等的一次次进步。电影人曾努力尝试在影院中释放香料以增加观影经验中的嗅觉。阿道斯·赫胥黎（Aldous Huxley）在小说《美丽新世界》（*Brave New World*）中描述了未来的剧院，在那里，每个座位下有复杂的电子设备，有可触画面来配合视觉画面：

---

[2] Ernest Lindgrin, *The Art of the Film* (New York: Macmillan, 1963), pp. 204–205.

> 今晚去菲力斯影院（Feelis）吗，亨利？…… 我听说这家新影院是亚拉巴马州一流的。那儿有熊皮毯子，据说很神奇。每根熊毛都能再生，有着最神奇的触感。[3]

虽然赫胥黎的菲力斯剧院还没有变成现实，电影却已经在强化我们的感受方面成功了——通过电影院、IMAX，和其他宽银幕，曲面银幕、大银幕投影或计算机虚拟技术——其效果达到了惊人的程度。实际上，通过创造比我们的生活更广阔的银幕画面，电影已经比现实本身更真实。在第一部西尼拉玛 (Cinerama)[4] 电影（《这就是西尼拉玛》[*This Is Cinerama*]，1952）放映之后，很快，一本卡通书出版，证明了电影的影响力。书中画了一个人在放映一段著名的过山车画面时摸索座位，当他穿过一排剧院座位时，另一名观众惊恐地抓住他的胳膊歇斯底里地尖叫："坐下，你这个傻瓜！你会把我们都害死！"这可笑的大惊小怪回应了早期默片上映时观众对第一列火车迅速驶进电影院"车站"的紧张反应。在未来的几十年内，电影使用计算机成像技术（computer-generated imaging，CGI）后，将会有很多超棒的惊喜在等着我们。

二、电影分析面临的挑战

那些使电影成为最有表现力和最真实的艺术的特质，同时也给分析电影带来了挑战。一部影片在时间空间上持续变化，而一旦凝固，电影就不再是"运动影像"，其独一无二的媒介特性也消失了。因此，电影分析要求我们敏锐地感受画面、声音和银幕上连续、即时的运动之间的相互作用。这种必要性带来分析影片中最有挑战性的部分：我们必须近乎完全沉浸在观影体验中，同时又要保持高度的客观性和批评的疏离感。虽然看起来很困难，但这种能力是可以培养的，若想获得真正的"电影识别能力"（cineliterate），我们必须有意识地培养它。录像带、激光影碟播放器和现在的数字视盘（DVD）播放器、刻录机的发明，至少能在最开始帮助我们培养这一能力，它们让电影的放映（以及多次观看）变得更加容易了。

这一媒介的技术性同样也带来挑战。如果我们都有拍摄和剪辑电影的经验倒是非常理想的事。但在缺少这类经验的情况下，我们就要熟悉基本的电影制作技法以便能意识到技法的存在并评价它们的作用。一定数量的技术性语言或者术语对分析和理性地讨论任何艺术形式都是必要的，所以我们必须要在自己的词汇量中补充大量重要的技术术语。

---

[3] Aldous Huxley, *Brave New World* (New York: Haper, 1946), p.23.

[4] "全景电影"的商标名。这种多银幕放映系统使用三架摄影机、三架放映机、一个曲面宽银幕，以及一个复杂的立体声音系统。——译者注

最有挑战性的内容已经出现了：我们必须几乎完全沉浸在观影的感受中，同时还要保持高度的客观性和批评的疏离感。媒介的复杂性使得我们很难在第一次观看影片时就考虑到电影的全部元素。电影中各个层面的细节转瞬即逝，让我们不能作出完整的分析。因此，如果想要培养分析式观影的正确习惯，在可能的情况下，我们应该看一部电影至少两遍以上。第一遍观看，我们用常态欣赏电影，首先关注情节元素，整体的情感效果，以及中心思想和主题。而后，在第二遍里，因为我们不会被要发生什么的悬念所吸引，就能将全部的注意力集中在电影制作者怎样拍和为什么这样拍的艺术技巧上。连续两遍或多次观看一部影片的技巧训练使我们有可能逐渐将两次或多次的观影缩减为一次。

我们还必须记住，当电影放完时，电影分析并没有结束。从某个意义上讲，这时电影分析实际上才刚刚开始。本书中提出的大部分问题需要读者在看完电影后再回头细想一遍，让影片的某些部分在头脑中回放一遍对任何全面的分析都是必要的。

最后，当我们在后面的章节中作单个影片的分析时，必须时常提醒自己，如果这个媒介真的能被称为“艺术”，那么它肯定是一个“合作”（collaborative）的艺术。如果没有几百位从业人员参与到一部普通“影片”（picture）的制作中（很多电影制作者们偏爱使用“影片”一词），就不会产生作品。当我们分析一部文学作品，比如小说或诗歌，我们能看出单个人的创造性工作。与此形成对比的是，我们细致地分析一部影片时需要意识到其中凝聚了很多不同艺术家的才能，包括制片人、导演、总美工师、服装设计师、化装设计师，而且当然，还包括演员们。而通常，制作仍以文字开始，所以编剧——那些历史上在好莱坞的团队中最被忽视的人——在电影艺术中仍然是最初的原创力量。

三、电影分析的价值

在我们转向电影分析的实际过程之前，应该讨论一下对于一般意义上分析的价值的几项基本质疑。也许反对分析的最激烈的态度，是把分析看作对美的破坏，认为分析会扼杀我们对电影的爱。按照这个看法，那么最好就是直觉、感性和主观地接受所有的艺术，这样我们就能获得完整、温暖而鲜活的感受，不被理性所侵扰。但是，非黑即白、两极化地看待直觉与分析是有问题的。它否认了中间层面的可能性——综合了两个思路各自的优点，并且同等地体现出情绪性 / 直觉性和理性 / 分析性思考的效力。本书即建立于中间层面。假定诗人的灵魂和科学家的智慧并存在我们所有人身上，而且这些素质能丰富和提升观影经验。分析不会抹杀我们对电影的热爱。我们可以从直觉和理性两个方面体验美好、欢乐与神秘。运用分析的工具，我们能获得对一部影片最深入的理解，那些是只有我们内心的诗意才能欣赏得到的（图 1.2）。

图 1.2 学习钻研
经典电影戏剧，如英格玛·伯格曼(Ingmar Bergman)的《第七封印》(*The Seventh Seal*)，能帮助我们更深刻地理解人类自身。

通过创造新的意识通道，分析能使我们对电影的热爱更强烈、更真实也更持久。分析性的思路对看电影的艺术来说是绝对必要的，因为它使我们能观察到并理解电影各部分如何发挥作用，贡献它们的能量，使电影成为律动的、有活力的整体。

一般来说，分析意味着打破整体来发现各部分的特质、构成比例、功能和相互关系。电影分析预设了艺术整体的存在是完整和结构合理的。因此，本书的使用限于有结构的或叙事性的电影——电影有明确的表现目的并且围绕中心主题展开。我们将讨论限定于有结构的影片并不意味着无结构的影片就没有艺术价值。很多实验性电影和地下电影在纯粹主观、直觉或者感官的层面上作出了有效的表达，其呈现的体验在某种程度上是有意义的。但这些影片不是结构性的或者说不统一在某个中心意图或主题下，因此我们不能通过分析来很好地理解它们。

认为一部有结构的影片因为未加分析而根本没有被欣赏或理解的想法，会是很愚蠢的。如果一部电影有效地传达了什么，我们应该能用直觉去把握其整体的意义。问题在于这种直觉性的把握通常微弱含混；它把我们的批评反应局限在模糊的概括和不成形的观点之中。分析性的思路允许我们把直觉式把握提升到意识的层面，进入精准的分析中，并由此得出关于电影的意义和价值的更有依据和更明确的结论。然而，这种分析性思路并非将电影艺术化约为理性的和容易控制的碎片。分析既不主张也不试图解释电影的一切。难以捉摸的流动画面总是避开彻底的分析和彻底的解读。实际上，任何艺术作品都不存在最终答案。一部电影，像任何其他有真正美学价值的东西一样，都不能完全靠分析来掌握。

但是，我们不应因为没有最终答案就不去探究一些重要的问题。我们希望能通

过分析加深对电影的理解，领会电影艺术最有意义的方面，理解电影不仅有世俗的、商业的、技术的一面。电影分析使我们能习惯性地理解一些元素，从而集中精力思考那些最有意义的问题。

分析帮助我们将观影体验凝固在头脑中，以便我们能在回忆时细细品味它。通过分析性地看电影，我们对观影活动加入了更多智力因素和创造性因素，并由此真正拥有了这部电影。更进一步来讲，因为我们在这个过程中加入了批判性思考，所以分析会使我们的趣味精致化。一部质量平平的影片开始给我们的印象没那么不好，但是也许在分析之后就会不那么喜欢它了。一部伟大的影片或优秀的电影在分析中将能站稳脚跟，当我们理解得越深刻，就越加推崇它。

电影分析有几个明显的益处。它让我们更有效地认识一部电影的意义和价值，帮助我们理清头脑中的观影经验，还能使我们整体的批评判断力更敏锐。但最终的分析目的和最大的好处在于，它打开了意识的新通道和理解的新深度。它呈现出逻辑性，假设我们越有理解力就越能完全地欣赏艺术。如果我们对艺术形式的热爱基于理性的理解，这种热爱比起仅仅基于非理性和完全主观反应的热爱，将更稳固、更持久和具有更大的价值。这不是说分析将创造出电影中不存在的某种对电影的爱。对电影的爱不能从一本书中或者从任何特别的批评角度产生出来。它仅仅产生于暗室中那种在电影和观众之间隐秘的、私人化的结合。如果那种热爱对于观众已经不存在，这本书和它的分析方法所能作的贡献就很小了。

但是如果我们真的爱电影，就能发现分析是值得努力的，分析所带来的理解能深化对电影的欣赏。这不意味着取消了看电影的情绪体验，而是说分析能提高和丰富那种体验。当我们越来越睿智且看电影越来越深入，我们会获得新的情绪体验。

四、成为善于接受的观众

在我们开始分析之前，需要想想有哪些因素可能阻碍我们客观分析和最大程度地享受电影，这些障碍由偏见、误解和我们看电影的特定环境所造成。对于那些超出电影制作者控制的外在和内在的强力，每个人都有独特和复杂的反应方式。虽然那些力量外在于电影，但它们会影响我们对一部影片的感受。意识到这些力量应该能帮助我们克服它们或者至少将它们的影响降到最小。

最难克服的偏见之一是对特定种类的电影的忽略。虽然偏爱某些种类的电影很自然，但我们中的大部分应能欣赏和享受任何一部电影中的各个方面。我们应该牢记，不是所有电影都能符合我们预设的观念。比如，不喜欢黑帮电影的人可能会远离《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*)；不喜欢歌舞片的人也会躲开《芝加哥》(*Chicago*)；那些不喜欢魔幻电影的人，也许会忽略《指环王：王者归来》(*The Lord*

图 1.3　悬置我们的怀疑

要欣赏像《指环王：王者归来》这样的电影，我们要承受原有现实观念被挑战的难忘经历——或者，如浪漫主义诗人塞缪尔·泰勒·柯勒律治（Samuel Taylor Coleridge）指出的：在打破自然的、有逻辑的常规存在规则的叙事中，"悬置我们的怀疑"。

of the Rings: The Return of the King，图 1.3）。这些人都会失去难忘的观影经历，因为那三部电影不是只有简单的程式化片段而已。

另一些人也许会抵触一些有价值的电影，因为他们不愿意超越常规冒险。一些人会远离黑白片，总偏爱彩色片。一些人会忽略外语片，因为他们不喜欢读字幕，或者因为他们总困扰于配音对不上口型。

同样的狭隘也存在于那些对“电影应该是什么”有固执观念的电影爱好者中。这类拒绝有两个极端的例子可以说明。一类极端是那些只想得到娱乐的影迷，以及感觉被冷酷或压抑的电影冒犯了的观众；另一极端，同样也被他们的视野所局限，即期待每部影片都能表达关于人类处境的深刻艺术见解的观众，以及那些如果电影不冷酷或不压抑就感到失望的观众。相似之处在于对什么是好电影设定他们自己的标准，拒绝那些在不同规则下运行的影片。那种要求到电影结束前要理解全部情节细节的观众，会拒绝如克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）的《失忆》（*Memento*）那样有意要求观众用多种方式观看的电影。那些坚持一部电影应该紧紧抓住他们的电影爱好者会错过斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）的《2001：太空漫游》（*2001: A Space Odyssey*），因为影片各个段落进行得实在缓慢。优秀的电影可能因为角色不

令人同情或动作不真实而被忽视。我们必须消除这些错误观念，而代之以开放的眼光看待电影的目的和意义。

有些观众由于对单个元素反应过度而变得盲目，他们不把影片看成整体，并因此拒绝某一类电影，这同样有害。典型例子是，有些观众对演员的崇拜或反感会决定其对影片的好恶。“我就是爱拉塞尔·克罗（Russell Crowe）的所有电影！”“我不能忍受朱莉亚·罗伯茨（Julia Roberts）的电影！”这样极端的反应会很普遍地存在于那些拒绝将演员看做影片附属品的观众中。

不那么极端盲目的例子还包括对特定电影元素的反应过度。最可能引起这种过度反应的两个元素是性与暴力。确实，一些电影制作者利用这些元素并将它们突出到某种荒谬的程度，但是情况也不总是这样。有时电影要求用裸体或者暴力去忠实呈现所讲述的故事。因此，一个善于接受的电影观众不会仅出于直觉谴责性或暴力的使用，而不从整体上对电影进行考量，他们也不会仅仅因为影片是探讨性或暴力而拒绝赞扬它。举例来说，很多人认为《邦妮和克莱德》结尾的暴力场面决定了整部影片的性质。像《男孩不哭》（*Boys Don't Cry*）和《亨德森夫人敬献》（*Mrs. Henderson Presents*）需要通过强调性的冲突来讲述故事。最近，流行电影评论家罗杰·伊伯特（Roger Ebert）在回应一个读者关于保罗·施拉德（Paul Schrader）的电影《聚焦人生》（*Auto Focus*）中的性场面时，重申了他所欣赏的、同时也认为最有效的一种批评观：任何真正对电影感兴趣的人的重要原则是，电影的好坏不取决于它讲述的内容，而在于电影怎样讲述。即使观众拒绝关于风格或形式至上的观点，他们也不能坚持主题或者说“内容”总是最有意义的。

另一个影响电影评价的主观因素是对一部影片的期待太多，要么它曾获奖，要么它曾得到评论界的激赏，要么得到朋友们的好口碑。如果我们特别喜欢的一本小说后来被改编成电影，我们对电影的期待也可能会过高了。当我们的期待过高，这部影片很可能满足不了这种期待，我们就会对本可能喜爱的作品感到失望。

五、看电影的环境

很多电影爱好者认为我们应该在所谓“合适”的环境中看电影：舒适和吸引人的影院，最好有现代剧场座位和质量顶级的投影及音响设备。这些拥护者进一步宣称，在那里我们不仅在艺术的光辉中消费电影，而且还能参与现代生活中最重要的社会仪式之一：和其他人一起在公共场合看电影（图 1.4）。实际上，我们去影院的经历经常没那么完美：观众讨论电影对白时聊天和争吵的噪音，吃爆米花和剥糖纸的响声；他们常常不仅任由手机反复地响，随后还大声通电话。当然了，在设备良好

图 1.4 在黑暗中和别人分享快乐

图中所示是伍迪·艾伦(Woody Allen)最受欢迎的电影《安妮·霍尔》(*Annie Hall*)中安妮(戴安·基顿[Diane Keaton]饰)和她的男友(伍迪·艾伦饰)在电影院排队的场景。他们正不耐烦地讨论双方的关系,且和其他古怪的电影观众产生互动,那些观众发出的笑声与抱怨让现实中的观众仿佛看到了自己。

的影院,声音和画面冲击着你,浸染着你,抚慰着你,你不需要刻意集中注意力。在好影院看一部电影好像跳进涨潮时的大浪里潜水;在标准电视屏幕前看电影就像在一加仑的水桶边用海绵洗澡。正如演员理查德·德雷福斯(Richard Dreyfuss)描述的那样:

> 电影对我们有控制力。当我们坐在黑暗的房间里象征性地一只手握住另一只手说:"给我这个感受吧。"——我们是以宗教般的虔诚在看电影……我们将被看电影的感受征服。但是看电视时,谁在乎呢?因为电视没冲击力,仅仅是一件挨着盆栽仙人掌或者冰箱的家具。电视没有电影那种对感官的冲击性。[5]

但即使电影院里的观众持续增长(虽然可能永远无法再现1940年代后期美国电影的辉煌),还是有越来越多的人更频繁地在家借助神奇的现代技术看电影。同样在增长的是,更大和更清晰的电视屏幕——很多是纯平且重量很轻的液晶和等离子显示器。最富有的电影观众们,也许能支付得起空间宽大且精心布置的所谓家庭影院。但是

[5] Richard Dreyfuss, quoted in Judith Crist, *Take 22: Moviemakers on Moviemaking* new expanded ed. (New York: Continuum, 1991), p.413.

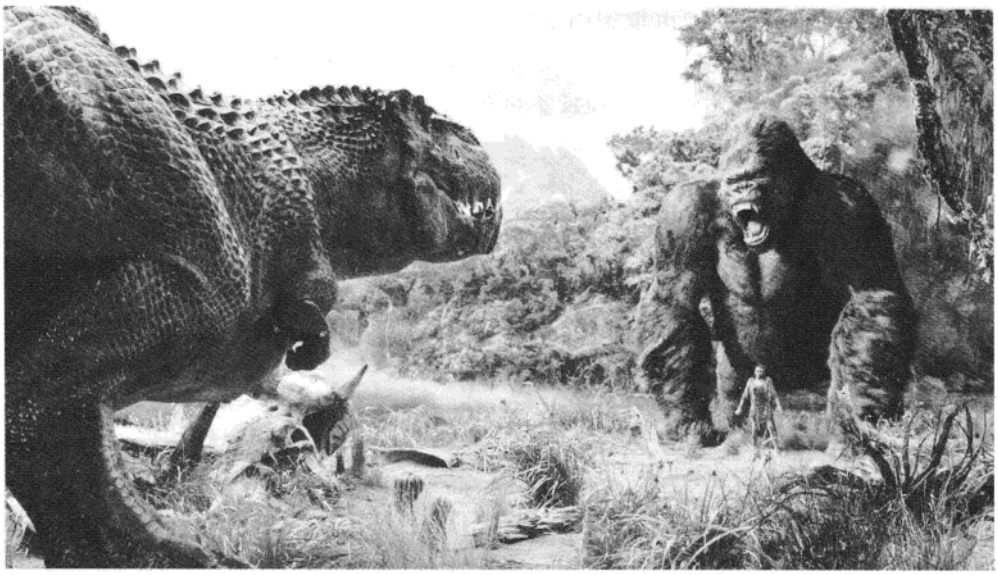


图 1.5　减少观众的介入

对于类似《金刚》(*King Kong*, 2005) 这样以庞然大物为主角的电影，在小的电视屏幕上观看可能会削弱我们介入的紧张感，并因此影响我们总体的观影体验。

即使那些观众也意识到，家庭观影的体验仍然在很多方面极大地区别于在影院里看电影——优点、缺点并存。

在家看电影的主要缺点集中在传送系统的声音和画面质量方面。首先要考虑尺寸的因素：一个平均大约 20 英尺高的电影银幕画面被降低为典型的家庭电视上最高 2 英尺的图像。在影院里，影片中的动作场面让我们感到身临其境，在家庭中收看时则是不可能的。举例来说，即使剧场观众没有“运动晕眩”的毛病，他 / 她也可能在看电影《奔腾年代》(*Seabiscuit*) 中的赛马场景或看哈利·波特 (Harry Potter) 系列电影中的魁地奇比赛时感到眩晕恶心。正如理查德·德雷福斯所说的那样，当我们通过房间里的电视看这些时，同样的生理反应就很少会发生。出现在电视上的事件好像是很遥远的，安全地锁在 27 英寸 (即使是 65 英寸) 的屏幕上。尺寸的变化降低了我们感受的强度，并且减少了我们的介入程度。(图 1.5)

不仅仅是画面的尺寸改变了，在很多情况下，创作影片的基本格式也改变了。比方说，当一部用宽银幕格式 (矩形画面) 拍摄的电影 (见第四章图 4.1 和 4.2) 被挤在正方形的电视屏幕上播放时，就损失了重要的视觉信息。宽银幕格式转换为标准的电视形状要通过特殊的被称为**横摇和扫描** (panning and scanning) 的剪辑过程。扫描装置将判断电影画面中最重要的信息是否在中心偏左边或偏右边，出现这种情况

时信息可能会落在较窄的电视画面边框外。接下来电视（同样也适用于录像带和DVD）制片人会通过传送或再次录制画面作调试，使这些位于边缘的信息尽可能在中间。当然，摄影师的艺术工作在这个过程中要受损了，因为当原初画面的大比例被切去两边时，视觉构图就不得不做出让步。这个过程经常采用并非影片创作者意图的摄影机运动，因而明显地改变了影片的视觉节奏。在不切割电影画面的情况下有另一种做法——至少照顾到了正方形的电视形状（相对的，更新的高清电视的宽度与高度的比例为16：9）——在屏幕上方和底部使用黑条。这个特征惹恼了很多观众，有讽刺意味的是，他们认为自己看到的是不完整的电影画面。

在录像带的简短历史中（现在使用的人在急速下降），很少有按电影原始的宽银幕格式制作的录像带复本，即使现在，有线电视频道中，除了“特纳经典电影频道”（Turner Classic Movies）外，很少有使用所谓“影院放映比例”放映的。最开始，DVD格式的到来给热衷于在家观赏宽银幕电影的观众带来了很大的希望。实际上，一般DVD的存储空间就能让制作人在同一张碟的正反面提供宽银幕和扫描版来满足每一个人。然而最近有报道称，大型影碟租售公司如“重磅炸弹”（Blockbuster）公司已说服了一些制作人将更多影片以单一的“标准”“满屏”格式发行，因为他们担心顾客会太幼稚而不能理解宽银幕电影的美与真实感。

传统上，从电视上看电影时，声音的损失大于画面。现代电影院设置了多种音响，能够将观众环绕其中，使他们沉浸在一个被声音包围的环境中。比如在《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*）中，当恐龙在场景中来回穿行时，隆隆的声音响彻整个剧场，随着恐龙位置的移动，声音配合戏剧效果忽高忽低，发声的位置也不一样。一般来讲，大多数普通电视机，即使是最大的电视机，相比电影院而言音响也是不充分的，很多甚至没有音质控制装置。然而，电器生产商已经很大程度地提高了声音质量，所谓的“家庭影音系统”已在过去的几年中获得了商业上的成功。

因此，虽然对我们很多人来说，在家看（或听）电影仍不是“理想”的，但也会迅速地赢得拥趸。从2001年秋天DVD播放器第一次被广泛使用以来，这个设备的销售已超额完成计划，甚至超过了激光唱片。在迅速提高我们的“电影识别能力”方面，它的潜力甚至超越了1970年代录像带带来的所谓“视频革命”。DVD正开始在艺术形式的可能性方面再教育电影观众。导演大卫·克南伯格（David Cronenberg，作品包括《蜘蛛魔魇》[*Spider*，2003]、《感官游戏》[*eXistenZ*]、《欲望号快车》[*Crash*，1996]、《苍蝇》[*The Fly*，1986]、《暴力史》[*History of Violence*]）曾很好地表达了广大电影人和影迷的感受：

> 我超爱DVD，当多年前人们还心怀疑虑时我就推动过它。对电影制作者来说，首要的事总是画面质量和声音质量，那些对我来说是真正想要一张

> DVD 的原因。你得理解，当我还是个孩子时，只有影院放电影时才有的看。那是在电视上看电影以前。有一段时间好莱坞甚至不允许电视播放电影，他们曾过于担心电视。所以，能像拥有书架上的一本书一样占有一部电影，能挑出最喜欢的场景看，这有多棒啊。现在你在家就可以拥有真正的电影体验，并且一切都在你的控制之中。我必须承认，我在家看的电影超过我在影院看的。……我认为电影制作者不能够怀有对技术的恐惧……实际上它是我们的肢体和心灵在世界中的延伸，而它反过来也将改变我们自己。[6]

独立电影频道的期刊 *IFCRant* 的编辑们也同意这个观点，认为 DVD “使影迷们有机会更好地了解把电影带到生活中的人”，同时“这个格式鼓励了在放映之外的创作表达……谁知道他们会拍些什么疯狂的东西，并以花絮的形式制作到 DVD 上？”[7] 彼得·M. 尼柯斯（Peter M. Nichols）曾用简短的话，回答了上述问题。

> DVD 的观众增多了，也有越来越多的人喜欢上了光盘中的拍摄花絮等内容。DVD 娱乐集团（一个行业协会）的消费者调查显示，较好的画质和音质是 DVD 最受欢迎的地方。额外场景、删节画面，尤其是穿帮镜头（通常是影迷的最爱）和幕后花絮也得到了很高评分。
>
> 即使是最花时间的花絮部分，即与电影长度相等的导演评论，也被证明相当受欢迎，因而鼓励了相当多的导演评论出现在新片的特别版上和老电影的简装版上。一般观众或许觉得没必要看这些内容，但它们就在光盘上，而且通常值得一看。[8]

本书希望能鼓励读者去探究 DVD 中常见的丰富的信息，超越上述娱乐元素和常规的评论音轨。

六、准备看电影

我们看一部电影之前应对它了解多少呢？对此没有简单的答案。我们经常对于看电影之前了解多少没什么控制力。有时进影院时对影片一无所知是件好事（这种情况在现在几乎不可能）。那样我们就能从其他人的意见里解放出来，纯粹凭影片

[6] David Cronenberg, “Last Rant,” *IFCRant* (November/December 2002), p.32.

[7] Eugene Hernandez, Erin Torneo, “Back & Forth,” *IFCRant* (November/December 2002).

[8] Peter M. Nichols, “From Directors, a Word, or Two,” *The New York Times* (September 6, 2002), *www.nytimes.com/2002/09/06/movie/05VIDA.html*. 需进一步了解，可参见 Charles Tylor, “Will the DVD Save Movies?” *Salon.com* (November 14, 2002), *www.salon.com/ent/movies/feature/2002/11/14/dvd_era/index/html*。

本身的优点进行判断。但是考虑到电影票涨价了，我们很少能支付得起这种自由。因此，在挑选最新影片时，我们将用其他方式衡量自己对影片的兴趣。无论在何种情况下，以下几条具有普遍性的指导应该都有助于我们为看一部影片做准备。

看电影前，较轻松的获得相关信息的方式就是去阅读评论，它通常能提供事实性的信息：电影的制作人员，上映时间，美国电影协会（Motion Picture Association of America，MPAA）的分级（rating），情节或主题的简短介绍。大多数评论也会提到这部电影值得关注的、非常突出的元素。它们或许能帮助我们通过和其他导演的类似影片，或者是同一个导演、制作团队的其他作品的比较，把电影放在一定背景中。评论也会分析影片，将其打散为各个部分来考察影片的特征、结构、功能及这些部分的相互关系。虽然多数报纸和杂志的评论是为了赶进度很快写成的，但它们常常包含某种价值判断，以及一些对电影总体价值的肯定或否定意见。（图 1.6）

在我们从众多选择中找到头绪之前可能会征求评论家的意见，在这种情况下，我们应牢记不要太过相信任何单篇的短评，除非我们已经熟悉作者的品味和偏见。更好的做法是，选择性地读几篇评论者的文章，最好从我们所了解的呈现多样化趣味的不同出版物中选读。

实际上，在阅读评论时，我们必须记住，艺术批评——新闻性的、学术性的，或其他种类的——都是高度主观化的评价方式。如果在看电影之前，我们太过相信某

图 1.6 阅读电影评论

在看一部新片之前参考相关电影评论时，我们几乎总是很盲从地接受评论者给出的各种价值判断，不管是正面的还是负面的。例如，对电影《慕尼黑》(*Munich*) 的批评性意见，影响了很多观众对这部以事实为基础的影片质量的判断。

篇评论或一系列评论，就会限制自己独立判断作品的能力。同样，如果我们过多依赖评论，就可能会失去对自己判断力的信心，并陷入各种意见的拉锯战中。

当然，影评不是了解相关信息和人们对影片看法的唯一来源。几乎每部电影都有大量的宣传攻势（既是被制片人和制片厂制造的，也同样频繁地被制片厂所属的集团公司整合的媒体制造出），这些能影响我们的评价。无孔不入的电视谈话节目常常播放最近放映的影片演员和导演的访谈节目。大量的重要信息能从“葡萄藤架”（grapevihe）——看过影片的朋友们的口口相传——中获得（图1.7）。现在很多电影爱好者都能轻松获得来源于互联网的庞大电影资源，满足他们的即时需求。两个必看的网站是互联网电影数据库（www.imdb.com）和烂番茄网（www.rottentomatoes.com）。后者特别的名字和前者新闻首页上的调侃调子可能先排斥了一些读者。尽管这样，电影专业的学生在手捧《看电影的艺术》开始他们的“电影认知”之旅时，应该访问这两个网站，熟悉多样化的观点和好看的内容，还有那些我们能下载和观看的电影动态报道、图片和预告片。

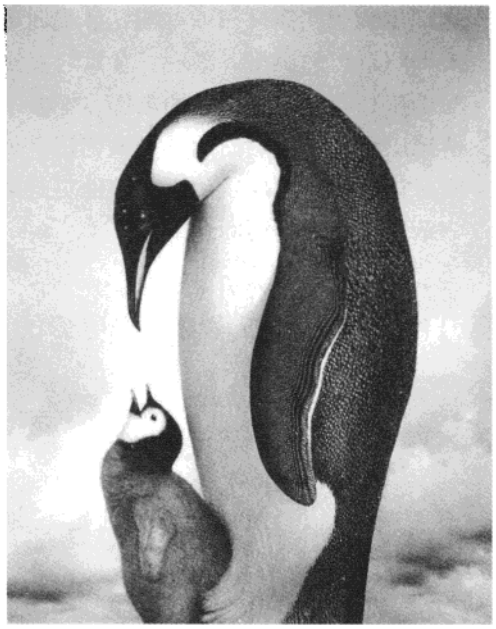


图1.7　以口碑成功

有时，并未期待电影获得商业成功的电影制作者会发现有大量观众通过“葡萄藤架”（看过并喜欢该影片的亲友口头推荐）选择了自己拍的电影。《帝企鹅日记》（*March of the Penguins*）就属于这种情况，这部小成本的独立电影成为史上票房最成功的电影之一。

七、深化我们对电影的反应

作为研究电影的学生，一旦我们收集了信息，决定了要看哪些电影，并试着消除了头脑中的成见，接下来该做什么呢？我们应该开始深化自己的认识能力。

在看完电影之后，我们自然会开始思考自己对电影的看法。有时，我们不太想对别人说出我们的感受。典型的情况是，我们想要先处理自己个人化的、情绪性的反应，或许会默默地平复情绪，也许会在电影结尾出字幕时，或在开车回家的路上回味重要的场景。其他时候，我们需要立即对相伴的朋友或家人大声说出感受，一起分享愉悦或忧伤，或讨论作品的情感内容，以及它巧妙或愚蠢的情节设计。如果

这部电影确实激发出一些想法，我们可能会特别想把它们记录下来，这样能够更好地理解自己的感受。现在，当我们直接转向从分析性的角度来看电影时，可以考虑写电影日志。记录你看的电影，非常详细地写出你从电影中看到了什么。对影片在情感层面和理性层面的感受做笔记。就电影的各个方面向自己提问，在阅读本书的同时让这些问题启发你思考其他更难的问题。在学习过程中，要停下来思考后面每一章结尾处的自测问题。

自测问题：分析你对一部电影的反应

1. 你是否对某一特定类型的影片有强烈的反感？如果有，这些偏见怎样影响了你对电影的看法？这部电影有没有区别于同类型其他电影的特质？
2. 你对下列方面有多少个人化的和过于主观的看法，从而影响了你的个人偏见：电影中的演员，对性和暴力场面的处理。你能区分出电影中的性和暴力是美学性的，还是为了增加票房吸引力？
3. 在看电影之前你对影片的期待是什么？这些期待怎样影响了你对影片的看法？
4. 你的情绪、情感态度，或者身体状况在看电影时会不理想吗？如果会，电影怎样影响了你的身体反应？
5. 如果你看电影的物质环境不太理想，这个因素会怎样影响你的感受？
6. 如果你在电视屏幕上看电影，对于什么场面你感觉完全缺少享受电影所需要的那种紧张的投入感？在什么场面中，小屏幕画面也同样可以使你得到享受？
7. 如果你在看电影前读了评论或者学术性的文章，哪类发现和观点会引起你的兴趣？看完影片后你自己的观点是什么？

电影得讲些什么——甚至糟糕的电影也在讲些什么。《兰博3》(*Rambo III*)讲出了一些东西。即使它并不想要有主题，它仍有主题……你必须通过某种方式知道将要如何讲述。即使那个主题另起炉灶或最终变成弦外之音，你仍然应该清楚为什么要这么做。

——保罗·施拉德，导演、编剧

第二章　主题元素

一、主题和中心

对于小说、戏剧和诗歌而言，主题（theme）指一种思想——中心思想、观点、要旨，或艺术作品在整体上表达的主张。然而，对于电影分析来说，这个主题的定义太狭隘了。电影的主题根本不必是某种思想。

在电影分析的语境中，主题指的是将影片整合在一起的中心内容或特殊的关注点。正如导演西德尼·吕梅（Sidney Lumet）所洞见的那样：

> “电影讲述什么”决定了怎么选演员、电影看上去怎样、怎样剪辑、怎样配乐、怎样混音、怎样出字幕，另外，对一个好的制片厂来说，还将决定怎样发行影片。电影讲述了什么将决定电影怎样被制作出来。[1]

电影制作者可能会选择关注某些思想，但是也同样可能强调下列四个要素中的一个：（1）情节，（2）情感效果或情绪，（3）角色，（4）风格或质感。在所有的电影中，这五个要素会全部得到呈现，但在任何一部特定的影片中，其中某一个要素是统摄性的。牢记这个更为宽泛的主题概念将有助于我们分析从《卡波特》（*Capote*）到《制作人》（*Producers*, 2005），或从《罪恶之城》（*Sin City*）到《新世界》（*The New World*）的不同类型的影片。

（一）以情节为中心

在冒险故事和侦探故事中，电影制作者关注情节——即发生了什么。这类电影的目的通常是让观众从枯燥沉闷的日常生活中暂时逃离出来，所以动作节奏快且激烈。人物、思想和情感效果都从属于事件，最后的结局极为重要。然而，事件和最终结局，只是在所讲述故事的特定背景下才会那么重要，它们没什么真正的意义。这类电影的主题在情节梗概中就能得出。（图 2.1）

（二）以情感效果或情绪为中心

在相当多的电影中，导演创造了极其特别的情绪或情感效果。在这类电影里，完全可以用某种贯穿全片的情绪或情感来判断一部电影，或者将电影的各个部分视为实现特定情感效果或情绪的片段。虽然情节可能在这样的电影里非常重要，但是事件要从属于它们要实现的情感效果。大多数恐怖电影、阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock）的悬疑惊悚片、浪漫情调的诗化电影如《一个男人和一个女人》（*A Man and a Woman*）可被阐述为：以情绪或情感效果作为它们的首要关注点和统摄性要素。阐述这类电影主题的最好方法是指出创作者营造的统摄性情绪和情感效果。（图 2.2）

---

[1] Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), p.10.

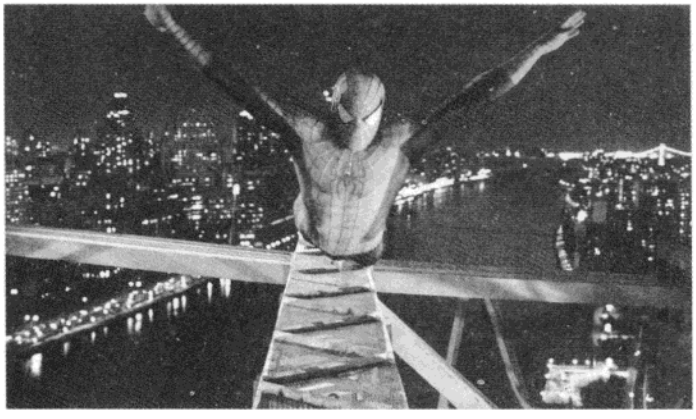


图 2.1　以情节为中心
《角斗士》(*Gladiator*，上图)
《蜘蛛侠》(*Spider-Man*，中图)
和《大漠雄风》(*Hidalgo*，下图)是快节奏的动作电影，关注点在于发生了什么。

图 2.2　以情感效果和情绪为中心

在现代电影中，各种各样的情感效果或情绪都可以作为主题性的核心内容。有一些惊吓我们的电影，如《闪灵》（*Shining*，左上图）；让我们哭的电影，如《无关紧要》（*Off the Map*，右上图）；让我们笑的电影，如《四十岁老处男》（*The 40-Year-Old Virgin*，右下图）；给我们浪漫感觉的电影，像《笔记本》（*The Notebook*，左下图）。

在某些影片中，两种平衡的情绪混合在一起，让人难以判断哪种情绪是主要的。比如《鱿鱼和鲸》（*The Squid and the Whale*）可以被划为喜剧 / 正剧类，而《绝命圣诞夜》（*The Ice Harvest*）可看作喜剧 / 恐怖电影。分析这类影片需要考虑互相影响的元素和两种主要情感的相互作用。（图 2.3）

（三）以人物为中心

有一些影片，通过动作和对话以实现对某个人物的清晰刻画。虽然情节在这类影片中非常重要，但其重要性主要基于它有助于我们理解人物的发展。影片中人物的主要吸引力在于他区别于其他普通人的品质，因此这类影片的主题在于对中心人物的塑造，强调其不同寻常的个性。（图 2.4）

图 2.3　混合的情感

有些电影并不是全力营造某种单一的情感效果，而是在同一个故事中混合两种不同的情感，如《特伦鲍姆一家》（*The Royal Tenenbaums*）即带有喜感和哀伤混合的特质。此图从左至右分别为本·斯蒂勒（Ben Stiller）、丹尼·格洛弗（Danny Glover）、格温尼思·帕尔特罗（Gwyneth Paltrow）、安吉丽卡·休斯顿（Angelica Huston）。

（四）以风格、质感或结构为中心

少数电影中，导演用相当不同的方式讲述故事，使电影的风格、结构、质感成为它首要的和最让人难忘的特征，对我们的思想和感觉的冲击比其他主题元素更强。这样的电影具有一种能将自身与其他电影区分开的特质——其独特的外观、感觉、节奏、气氛、调子或结构在我们的脑海里回荡，以至我们离开影院后许久还回味不已。这种独特的风格、质感或者结构渗透进整个影片中（不仅是单独某个部分），使所有的电影元素交织在一起成为富丽的织锦画一般。这样的电影往往不会在商业上获得成功，因为大部分的观众可能还没有准备好，或者还不能很愉快地接受它们提供的独特观影感受。（图 2.5）

（五）以思想为中心

在多数严肃的电影中，动作和人物具有超越电影自身语境的意义，能有助于观

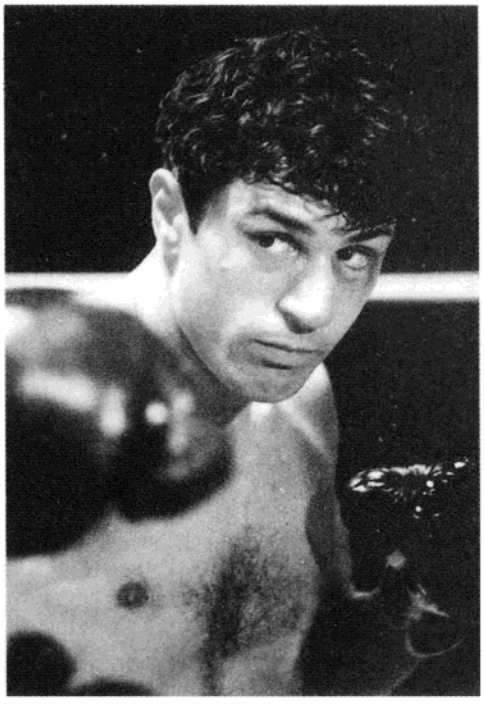


图 2.4　以人物为中心

有些电影，如《灵魂歌王》(*Ray*，上图)、《弗里达》(*Frida*，下右图)、《愤怒的公牛》(*Raging Bull*，下左图) 关注于某个独特人物的非凡之处。

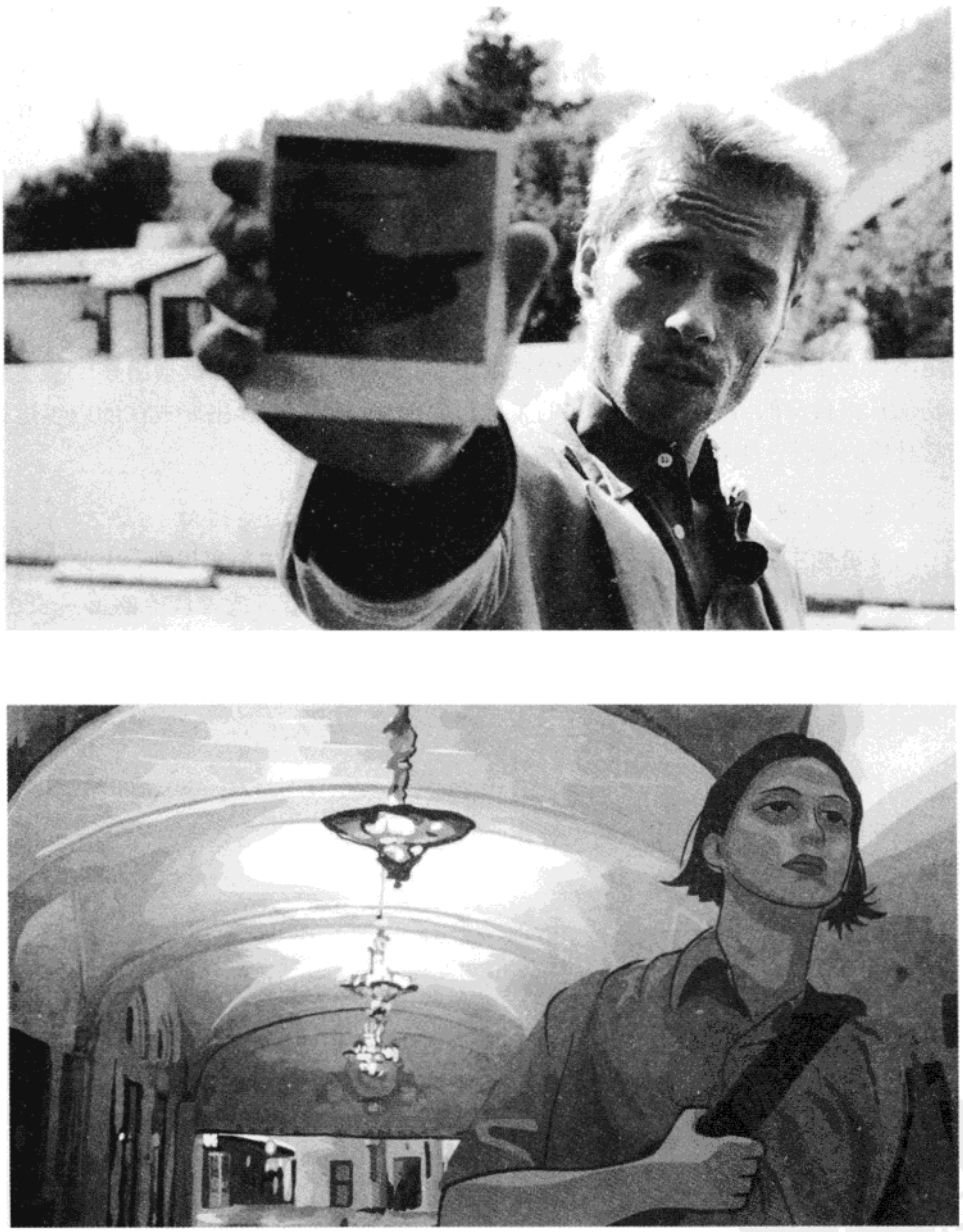


图 2.5　以风格、质感或结构为中心

《失忆》(*Memento*，上图)和《半梦半醒的人生》(*Waking Life*，下图)给我们独一无二的观影感受。

众理解生命、经历或者人类处境的某个方面。这个思想可以直接通过某个特定的事件或人物得到传达。然而，最为常见的是思想呈现得较为隐讳微妙，观众需要努力寻找适合全片的最佳解释。这种间接的方式增加了对影片主题进行多样化阐释的可能性，但是多样化的阐释并非必然相互矛盾。这些阐释以不同的语言和方式，从不同角度阐释主题的实质，相互构成补充，也会同等地有效。

也许判断中心思想的第一步是精确地用一个词或一句话定义电影的抽象主题——比如说，嫉妒、公正、偏见。如果我们能这么具体地确定主题，那我们应该觉得幸运；有些主题能被明确呈现，但有些却不能。无论从什么角度看，对于分析一部影片，判断出真正的主题都是有价值的第一步。然而，如果可能，我们对中心思想的确定不应止于仅仅理解主旨，还要尝试做出一个综述，以精确地概括出在电影中被戏剧化且由自身的各种元素所传达的主旨。如果有可能对电影主要关注的内容进行非常具体的阐述，那么电影的中心思想也许能归为以下几类。

1. 道德含义

阐发道德主张的电影趋向于让我们确信道德原则的智慧和实用性，由此劝说我们在自己的生活中使用这个原则。类似的原则经常通过格言或者谚语的形式表达，如："对金钱的热爱是万恶之源。"虽然很多现代电影都有重要的道德含义，但较少有围绕单一道德主题结构电影的，我们必须谨慎，不应将某种道德倾向误认为道德宣言或者道德判断。（图 2.6）

2. 人性的真相

和那些以独特人物为中心的电影相当不同，有些电影关注有普遍性或者有代表

图 2.6　道德含义

类似《撞车》（*Crash*，左图）和《十全主妇》（*The Prize Winner of Defiance, Ohio*，右图）这样的影片引导我们仔细思考在生活中所做的道德选择的后果。

图 2.7　人性的真相

电影《蝇王》(*Lord of the Flies*, 1963，左图）和《激流四勇士》(*Deliverance*，右图）深入地观察了当文明的虚饰被揭开时人类的本性。

性的人物。这类电影中的人物承担的意义超越了他们本身，并超越了人物在电影中的具体处境。这些角色代表了普遍的人性，作为艺术载体，他们被用来展示广泛和更普遍意义上可被理解的人性真相。（图 2.7）

3. 社会问题

当代的电影制作者非常关注社会问题并在电影中表现出这种关注，如揭示出社会的罪恶和荒唐之处或批评社会体制。虽然这类电影强调的是社会变革，但它们很少明确地指出具体的变革方法，通常它们专注于提出问题并强调其重要性。一部社会问题电影或许会以一种轻松调侃或喜剧的方式处理主题，也可能会地以蛮横、尖锐和残酷的方式抨击表现对象。与表现人性的电影不同，社会问题电影并不带有对普遍意义上人类的批评，或者表现普遍的人性，而是关注人类作为社会动物的具体功能，以及人类创造出的社会体制与传统。（图 2.8）

4. 为人的尊严而抗争

很多严肃的影片描述了人性对立的两面之间的基本冲突或对抗。一面是被动物性本能俘虏的欲望，或是挣扎在人性弱点的泥潭，如懦弱、残忍、愚蠢和好色。另一面是为尊严抗争，表现勇气、理性、智慧，某种精神或道德感，以及强烈的个人英雄主义。当人物置身于逆境，如被坏人以某种方式操纵，因此必须应对强大的对手并周旋于众多的麻烦中时，这个冲突得以最好地展现。这个冲突可能是外部的，人物要和一些反人性的力量、体制、机构或反对意见相对抗；也可能是内部冲突，人物为了尊严和他 / 她的个性中的弱点斗争。（图 2.9）

图 2.8 社会问题电影
电影《为所应为》(*Do the Right Thing*, 关于种族偏见，上图)，《死囚漫步》(*Dead Man Walking*, 关于死刑问题，中图)和《维拉·德雷克》(*Vera Drake*, 关于堕胎，下图)等迫使我们思考现有的社会问题。

图 2.9　为人的尊严而战

在《局内人》(*The Insider*)中，电视网的制片人(阿尔·帕西诺 [Al Pacino] 饰演)为维护他的新闻线人——前烟草公司主管(拉塞尔·克罗饰)的身份认同感和尊严而斗争。

抗争有些时候是成功的，但并不总是如此。然而，斗争本身已使人物获得尊重，无论其输赢。拳击手经常出现在这类以尊严为主题的影片中。在《码头风云》(*On the Waterfront*)中，特里·马洛伊(Telly Malloy，马龙·白兰度 [Marlon Brando] 饰演)通过领导码头工人反抗腐败的工会赢得了尊严，但是马洛伊对他拳击职业的总结清晰地体现了他个人的奋斗目标："我本可以进入上流社会……我本可以成为一个上进的人……我本可以是个人物！而不是像现在这样当个小混混。"西尔维斯特·史泰龙(Sylvester Stallone)继承了特里·马洛伊这个人物的精神，在《洛奇》(*Rocky*)系列电影中给他机会成为"了不起的人"。在《重量级的安魂曲》(*Requiem for a Heavyweight*)中，爬上顶峰的斗士马顿·瑞维尔(Mountain Rivera，安东尼·奎因 [Anthony Quinn] 饰演)没有赢得胜利，但因为他的努力赢得了尊重。最近，在两部受欢迎的拳击剧情片中的主人公——《百万美元宝贝》(*Million Dollar Baby*)中的希拉里·斯万克(Hilary Swank)和《铁拳男人》(*Cinderella Man*)中的拉塞尔·克罗——延续了这个主题。

图 2.10　人际关系的复杂性

梅丽尔·斯特里普（Meryle Streep）在《时时刻刻》（*The Hours*，上左图）中试图安慰她的前情人艾德·哈里斯（Ed Harris），他即将死于艾滋病。在《断背山》（*Brokeback Mountain*，上右图）中，希斯·莱杰（Health Ledger）和杰克·吉伦哈尔（Jake Gylienhaal）扮演一对禁忌恋人，最终都失去所爱。汤姆·威尔金森（Tom Wilkinson）和茜茜·斯派塞克（Sissy Spacek），在电影《不伦之恋》（*In the Bedroom*，下图）中扮演一对父母，当他们年轻的儿子在暴力事件中死亡后，不得不面对他们的分歧和彼此的悲痛。

5. 人类关系的复杂性

一些电影专注于人际关系中的困境与挫折，或者幸福与欢乐，如：爱情、友谊、婚姻、离婚、家庭关系、性，等等（图 2.10）。一些电影表现了这些问题的解决过程；另一些电影给了我们某种视点，但没有提供任何清楚的解决方案。虽然这类影片中有很多处理的是男人和女人间的普遍问题，但我们也会在诸如《午夜牛郎》（*Midnight Cowboy*）中看到一些特别的处境（两个男人之间的“爱”的故事）。

图 2.11　长大成人

在《美国风情画》(*American Graffiti*, 左图) 和《暗潮》(*Undertow*, 右图) 等电影中，年轻人经历的事情使他们更有自我意识也更成熟。

6. 年龄的增长 / 纯真的失去 / 成长的意识

在这类影片中主要人物或人物们通常，但不总是，被迫成熟起来，或通过与周围世界的联系逐渐获得自我意识。这些主题可以被处理得很喜剧化、很严肃，或很悲剧化、有讽刺意味。这些电影的中心人物总是富于变化——就是说，从某个角度看，他 / 她在开头和结尾有很大不同。发生的变化可能是很微妙的内在变化，也可能是剧烈的变化，它们深刻地改变了人物的外在行为或者生活方式。(图 2.11，图 2.12)

图 2.12　混合的问题

成长总是困难的，但有时这种困难几乎压倒一切。例如在《比利·艾里奥特》(*Billy Elliot*) 中，片名主人公 (吉米·贝尔 [Jamie Bell] 饰演) 爱上了芭蕾舞而他父亲却恨芭蕾；而在《几近成名》(*Almost Famous*) 中，15 岁的记者 (帕特里克·福吉特 [Patrick Fugit] 饰演) 在严厉的母亲和《滚石》杂志编辑之间左右为难。

图 2.13　道德或哲学谜题

在《假面》(*Persona*, 上左图),《搏击俱乐部》(*Fight Club*, 上右图)和《成为约翰·马尔科维奇》(*Becoming John Malkovich*, 下图) 中，导演英格玛·伯格曼、大卫·芬奇 (David Fincher) 和斯派克·琼斯 (Spike Jonze) 都展示出事物神秘的多重意义。

7. 道德或者哲学谜题

有时电影导演可能会围绕某个谜题或某种令人困惑的特质来发展故事，有意地努力唤起多样化的主题阐释。导演试图去暗示或神秘化主题，而非清晰地传达它；试图提出道德或哲学问题而非提供答案。对这类电影典型的反应是："这是关于什么的？"这种电影主要是通过符号或影像传达主题，所以透彻地分析这些元素是阐释影片所必需的。这类电影即使经过最睿智的分析，仍然保留着一定程度的不确定性。这种电影对主观阐释开放。但这并不意味着不必分析电影的全部元素。对影片个人化的阐释应以对所有元素的考察为基础。(图 2.13)

二、确立主题

确立电影的主题常常是困难的，主题不会像一道光闪过银幕中央那样自己呈现出来。虽然单纯的看电影能让我们对影片基本意义有一个含糊的、直觉上的把握，

但精确地阐述出主题完全是另一回事。有时我们只有到离开影院开始思考和讨论电影时才可能理解主题。经常有这种情况，仅仅向没看过影片的人描述电影就能帮助我们理解主题，原因在于我们倾向于首先描述给自己印象最强烈的事情。

确立主题对电影分析来说既是开始，也是结束。在看完电影后，我们应该对主题有个粗略的判断，为更细致的分析找到起点。分析本身应该理清我们对影片的看法，展示出所有的元素为影片整体所发挥的作用。然而，如果对某个主题性元素的分析不能完全支持我们对影片主题的最初看法，则应该根据分析所暗示的新方向重新考虑。

情节，情感效果或情绪，人物，风格或结构，以及思想是绝大部分电影的中心。然而也有些例外，有些电影的关注点不仅限于某一个元素。在我们努力确定主题的同时必须意识到，除了被我们定义为“主题”的中心内容外，某些影片会有一些次要的、被强调的方面，即“母题”（motifs）。这指的是影片中不断被重复的影像、式样（pattern）或意念，它们是主题的各个面向或变体。总而言之，我们应该记住，对主题的阐述不能传达电影本身全部的魅力。它仅能让我们清楚地认识到某部影片是一件完整的艺术作品，并提高我们对其中共同发挥作用的各主题元素的欣赏水平。

三、评价主题

一旦我们确立了主题，下一步重要的工作就是对其进行评价，对于那些不仅仅是为了娱乐的严肃电影尤其如此。大部分时候，主题评价是一个主观过程，任何对这种价值判断进行系统性指导的企图都是偏颇的。然而，有些概括性的方法是可行的。

常用的评价标准是普适性（universality）。普适性主题具有长久的吸引力，它不仅对此时此刻的人，而且对所有年龄的全体人类都有意义。因此，有普适吸引力的主题可被认为是超越了那些在特定地区和年代才有吸引力的主题。下面四部社会问题电影证明了这一点。主题受限于地点和年代的电影包括《狂野街头》（*Wild in the Streets*，讲 1960 年代的代沟问题）和《逍遥骑士》（*Easy Rider*，关于 1960 年代各种社会问题的大杂烩），这两部电影上映时对年轻观众有强大的冲击力，但在今天就显得过时了（图 2.14）。然而，《码头风云》（揭露 1950 年代的工会腐败）和《愤怒的葡萄》（讲述 1930 年代移民的农场工人的故事）今天看来仍振聋发聩。移民的农场工人仍面临很多问题，腐败的工会也依然存在；而这些电影的长久魅力源自其呈现的真实而有力的人物，为了尊严而进行的英勇抗争，以及电影拍摄中的艺术性。

当然，不存在所谓经典影片——让人百看不厌的电影——的程式（formula）。经典影片在每个时代都有一种正当（rightness）的感觉。实际上，因为它的普遍适性

图 2.14　有时空限制的主题

《狂野街头》(左图)和《逍遥骑士》(右图)处理的话题和题材似乎适用于 1960 年代末期和 1970 年代初，但是很多他们所关注的内容，在今天看来已过时了。

的主题与思想，它的力量不会随着年代的逝去而削弱或消失，而是会显得更加有力。《愤怒的葡萄》不仅仅是关于 1930 年代移民工人被迫离开俄克拉荷马州尘暴区的故事。它是关于一个普通人，关于被践踏的弱势群体，关于勇敢的男人和女人，关于承受和斗争的人们捍卫他们尊严的故事。同样，《卡萨布兰卡》(*Casablanca*) 不仅仅讲了一对失散的恋人在一个浪漫梦想已经不可能实现的混乱世界中找到彼此的故事。它是一部关于一个美丽女人和一个神秘男人，关于战争、责任、勇气、义务——最重要的，关于做正确选择的电影。这部经典的作品因为它强烈的普适性主题而不朽(图 2.15)。

这并不意味着缺乏普适性主题的影片没价值，即使主题的吸引力被具体的时代和地域所局限，它也可能和我们自己的生活经历有相关之处。我们自然会认为那些对自己有意义的主题比其他的更好。

我们也有权利期待主题思想能具有智识上和哲学上的趣味性。换句话说，如果一部电影试图阐释一个主题，那么这个主题不应该乏味或不言自明，而应有趣或挑战我们的思考力。

图 2.15　普适性主题

虽然因第二次世界大战而强加在里克（Rick，亨弗莱·鲍嘉 [Humphrey Bogart] 饰）和伊尔莎（Ilsa）身上的具体困境在今天已经不再是问题，但是《卡萨布兰卡》因超越了浪漫爱情故事的强烈普适性主题而成为经典。

自测问题：分析主题部分

一、主题和中心

什么是影片首要关注的内容：情节，情感效果或情绪，人物，风格或结构，还是思想？在你的判断的基础上，回答下列相关的问题。

1. 如果电影的首要内容是情节，用一句话或简短的一段话抽象地概括影片的主要情节（action）。
2. 如果电影围绕着特定情感效果或情绪，描述这部电影试图传达的情绪或感觉。
3. 如果电影以某个独特的人物为中心，描述他 / 她个性中的不同寻常之处。

4. 如果一部电影看上去建立在独特的风格或结构的基础上，描述那些使影片看上去和感觉上很特别的地方。
5. 如果电影首要关注的是一种思想，那么请回答这些问题：
   a. 什么是电影的真正主旨（subject）？用抽象的话语来说，它实际上是关于什么的？用一个词或短语界定抽象的主旨。
   b. 这部电影对其主旨做出了什么解释或评价？如果可能，用一句话精确地概括被电影戏剧化了的中心思想。

二、确定主题

1. 虽然一个导演也许会试图在一部影片中表达几个问题，但通常最重要的一个创作目的会凸显出来。思考下列哪个是导演的首要目标，并说出你的理由。
   a. 提供纯粹的娱乐，即暂时从真实世界中逃离。
   b. 形成劝说式的气氛或创造一种单纯的、独特的情感效果。
   c. 塑造一个独特的、有个性的人物。
   d. 通过将所有复杂的电影元素编织在一种独一无二的观影经验内，创造一种稳定、独特的感觉或质感。
   e. 批评社会和社会体制并使观众更强烈地意识到社会问题的存在以及变革的需要。
   f. 提供关于人性的洞见（展示了人类普遍的状态）。
   g. 制造道德或哲学的谜题，留给观众思考。
   h. 用某道德原则来影响观众的价值观或行为。
   i. 为了尊严与巨大不幸抗争的一个或多个人物的戏剧化故事。
   j. 探索人际关系的复杂问题和美好之处。
   k. 展现一段成长经历中促使人物发生重要改变的特殊境遇或者冲突。
2. 前面列出的问题中哪些似乎也可以成为次一级的创作目标？

三、评价主题

1. 这部电影的基本吸引力在于理性、搞笑还是道德感或者美感？它的首要目的在于下身（情色意味），还是五脏六腑（鲜血和内脏），让人心跳加速或者惊悚恐惧，或仅仅是视觉上的刺激？举出能支持你判断的片段。
2. 在你透彻地分析了电影的所有元素之后，你对电影主题和中心关注点的阐述是否还站得住脚？
3. 这部电影的主题具有多大程度的普适性？这个主题和你自己的经历相关吗？是如何产生关联的？
4. 你是否认为这部电影阐发了有意义的观点？为什么它是有意义的？
5. 判断这部电影的主题是理性的还是有哲学趣味的，或者是不言而喻、枯燥的，解释你的判断。
6. 这部电影是否有潜质成为经典作品？20 年后人们还会看它吗？为什么？

学习影片列表

以情节为中心

《黑鹰降落》(*Black Hawk Down*, 2001)
《择日再死》(*Die Another Day*, 2002)
《速度与激情》(*The Fast and the Furious*, 2001)
《怪诞星期五》(*Freaky Friday*, 2003)
《角斗士》(*Gladiator*, 2000)
《猎杀红十月》(*The Hunt for Red October*, 1990)
《独立日》(*Independence Days*, 1996)
《夺宝奇兵：法柜奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*, 1981)
《铁血骑警》(*The Road Warrior*, 1981)
《蜘蛛人》(*Spider-Man*, 2002)
《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1997)

以情感效果或情绪为中心

《战鼓轻悄》(*Bang the Drum Slowly*, 1973)
《小可爱》(*De-Lovely*, 2004)
《钢琴课》(*The Piano*, 1993)
《精神病患者》(*Psycho*, 1960)
《沉默的羔羊》(*The Silence of Lambs*, 1991)
《时光倒流七十年》(*Somewhere in Time*, 1980)

专注于人物

《阿里》(*Ali*, 2001)
《美丽心灵》(*A Beautiful Mind*, 2001)
《卡波特》(*Capote*, 2005)
《铁拳男人》(*Cinderella Man*, 2005)
《矿工的女儿》(*Coal Miner's Daughter*, 1980)
《克鲁伯》(*Crumb*, 1994)
《伊丽莎白女王》(*Elizabeth*, 1998)
《霹雳上校》(*The Great Santini*, 1979)
《灰熊人》(*Grizzly Man*, 2005)
《巴顿将军》(*Patton*, 1970)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)
《希腊人佐巴》(*Zorba the Greek*, 1964)

专注于风格、质感、结构

《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993)
《异想天开》(*Brazil*, 1985)
《天堂的日子》(*Days of Heaven*, 1978)
《英国病人》(*The English Patient*, 1996)
《冰血暴》(*Fargo*, 1996)
《花村》(*McCabe & Mrs.Miller*, 1971)
《失忆》(*Memento*, 2001)
《新世界》(*The New World*, 2005)
《低俗小说》(*Pulp fiction*, 1994)
《抚养亚利桑那》(*Raising Arizona*, 1987)
《世界上最悲伤的音乐》(*The Saddest Music in the World*, 2004)
《三女性》(*3 Women*, 1997)

关注人性

《激流四勇士》(*Deliverance*, 1972)
《土拨鼠日》(*Groundbog Day*, 1993)
《暴力史》(*A History of Violence*, 2005)
《尘雾家园》(*House of Sand and Fog*, 2003)
《蝇王》(*Lord of the Flies*, 1963)
《九种生活》(*Nine Lives*, 2005)
《梦之安魂曲》(*Requiem for a Dream*, 2000)
《原野奇侠》(*Shane*, 1953)

为尊严而斗争

《愤怒的葡萄》(*The Grapes of Wrath*, 1940)
《邮差》(*Il Postino*, 1994)
《局内人》(*The Insider*, 1999)

《码头风云》(*On the Waterfront*, 1954)
《飞跃疯人院》(*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975)
《吉屋出租》(*Rent*, 2005)
《辛德勒的名单》(*Schindler's List*, 1993)

人际关系的复杂性

《偷穿高跟鞋》(*In Her Shoes*, 2005)
《时时刻刻》(*The Hours*, 2002)
《六月虫》(*Junebug*, 2005)
《木兰花》(*Magnolia*, 1999)
《午夜牛郎》(*Midnight Cowboy*, 1969)
《母女情深》(*Terms of Endearment*, 1983)
《蓝白红三部曲》:《蓝》(1993)、《白》(1993)、《红》(1994)(*Three Colors: Blue, White, Red*)
《玫瑰战争》(*The War of the Roses*, 1998)
《当哈里遇到萨丽》(*When Harry Mets Sally*, 1989)
《加普的世界观》(*The World According to Garp*, 1982)

时光逝去 / 成长的经历

《单亲插班生》(*About a Boy*, 2002)
《几近成名》(*Almost Famous*, 2000)
《蜂王季》(*Bee Season*, 2005)
《舞动人生》(*Billy Elliot*, 2000)
《太阳帝国》(*Empire of the Sun*, 1987)
《海底总动员》(*Finding Nemo*, 2003)
《亚特兰蒂斯之心》(*Hearts in Atlantis*, 2001)
《小公主》(*A Little Princess*, 1995)
《十六支蜡烛》(*Sixteen Candles*, 1984)
《1942 年夏天》(*Summer of '42*, 1971)
《杀死一只知更鸟》(*To Kill a Mockingbird*, 1962)
《冬至》(*Winter Solstice*, 2005)
《你妈妈也一样》(*Y Tu Mamá También*, 2001)

道德和哲学谜题

《成为约翰·马尔科维奇》(*Being John Malkovich*, 1999)
《蓝丝绒》(*Blue Velvet*, 1986)
《搏击俱乐部》(*Fight Club*, 1999)
《消失的古城》(*Northfork*, 2003)
《罗拉快跑》(*Run, Lola, Run*, 1998)
《2001:太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)
《半梦半醒的人生》(*Walking Life*, 2001)

关注社会问题

《半熟少年激杀案》(*Bully*, 2001)
《死囚漫步》(*Dead Man Walking*, 1995)
《城市英雄》(*Falling Down*, 1993)
《远离天堂》(*Far From Heaven*, 2002)
《密西西比在燃烧》(*Mississippi Burning*, 1988)
《天生杀人狂》(*Natural Born Killer*, 1994)
《诺玛·蕾》(*Norma Rae*, 1979)
《造雨人》(*The Rainmaker*, 1997)
《欢迎光临娃娃屋》(*Welcome to the Dollhouse*, 1996)

我不想拍“生活的一面”，因为人们可以在家里，在街上，甚至在电影院门口获得这种体验。他们没有必要花钱去看生活的一面。我也避免拍完全荒诞的片子，因为人们应该能够认同影片中的角色。拍一部电影首先是讲一个故事。这个故事未必会发生，但绝不应该平淡乏味。它必须兼具戏剧性和人性的特征。毕竟，如果不是删去了乏味之处的生活，戏剧还能是什么？

——阿尔弗雷德·希区柯克，导演

第三章　虚构和戏剧的要素

一、电影分析和文学分析

电影具有区别于绘画、雕塑、小说和戏剧的特征。同时，即使最受欢迎、最具表现力的电影也是一种讲述故事的手段，与短篇故事及小说有许多共同之处。而由于电影以富于戏剧性的方式讲故事，它与舞台剧更为相似：两者都要通过表演或使事情戏剧化的方式，即不是讲述而是展现所发生的事件。

然而，与小说、短篇故事或戏剧不同，人们无法方便地研究电影。电影无法被有效地定格在铅印的页面上。相对来说，小说和短篇故事更便于研究，因为它们写成文字以供阅读。研究舞台剧本则稍微困难些，因为它的写作只是供表演所用。但是剧本可以印成文字，而且因为戏剧在很大程度上依赖口头语言，富有想象力的读者可以想起自己类似的经历。这些描述不适用于电影剧本，因为电影在很大程度上依靠视觉和其他非言语要素，而那些要素很难用文字表达。电影剧本需要通过我们的想象作太多补充，以至于我们很难通过阅读电影剧本来获得类似观影的体验。只有在已经看过电影的前提下，阅读电影剧本才有意义。因此，大多数出版发行的电影剧本不是用来阅读，而是用来纪念的。

然而，我们不能因为研究电影格外费劲就忽略它。我们通常不阅读电影故事，这并不意味着在观看电影时可以忽视文学或戏剧分析的基本原则。文学和电影在很多方面有共通之处，富有见地的电影分析也依赖文学分析所遵循的原则。因此，在讨论电影所特有的要素之前，我们先来探究一下电影和所有好的故事所共享的要素。

把电影分成若干要素来分析，在某种程度上来说，是个人为的过程，因为任何艺术形式的各个要素从不独立存在。例如，你不可能把情节和角色分开：事件影响人物，反过来人物也影响事件；在任何小说、戏剧或电影中，两者总是紧密交织在一起。尽管如此，为了简单方便起见，分析方法仍采用将其分解为多个方面的手法。这么做的前提是，我们在对各个要素进行单独研究时不能忽略它们之间相互依存的关系或它们与影片整体的关系。

二、好的故事应具备的要素

一个好故事是由什么构成的？对于这个问题的回答一定是仁者见仁智者见智。然而，我们可以概括出一些适用于多种电影故事的特点。

（一）好的故事有完整的情节

一部有组织有条理的电影应包含一个宽泛的主旨，或者围绕着一个中心主题。无论主题的类型如何——影片是着重表现情节、情感效果、角色、风格或质感或结构，

还是思想——虚构的电影通常有一组剧情或故事情节，有助于该主题的拓展。因此，构成主题的故事情节和事件、冲突、角色必须经过精心挑选和安排，与影片主题构成明确的关系。

一个完整的情节着重强调串联情节的这一条线索，其中一个事件自然而合理地引发另一个事件。通常这些事件之间存在着较强的因果关系，而事件发展的结局即使不是不可避免的，至少也是很可能发生的。在紧密统一的情节中，任何东西的改变或删除，都会对整体产生显著的影响或改变。因此，每个事件都随着剧情的发展自然产生，冲突也只能通过剧情中出现的要素或人物来解决。一个完整的情节中不会凭空出现一种意外的、偶然的或出乎意料的事件，或者某强大的超人类力量从天而降，从而转败为胜。

虽然情节的完整性是基本要求，但也有例外情况。在一部注重详细刻画某一独特人物的影片中，情节的完整、事件之间的因果关系就不是那么重要。实际上，这些情节可能是松散的（就是说，由相互之间缺乏直接联系的事件组成），因为这类影片的完整性体现在每一个事件都有助于我们增强对片中角色的理解，而不在于事件之间的相互关系。

（二）好的故事是可信的

要让观众完全沉浸于一个故事中，通常必须让他们感到它是真实可信的。电影制作者可以通过多种方法来制造真实感的错觉 / 假象。

1. 外在可见的真相：事物的真实面貌

在影片故事中最明显和最常见的真实感源自与生活的近似性。借用亚里士多德的话来说，这些情节“根据可能性或必要性法则可能发生并能够发生”。其真实性建立在我们周围不容置疑的客观存在中，因此它并不总是令人愉快的。人类不是完美无瑕的生物。执子之手，并不总能与子偕老；悲惨的事故、严重的疾病和巨大的不幸经常降临到无辜的人们头上。但我们接受这些情节，因为它们符合我们生活中的亲身经历（图 3.1）。

2. 内在人性的真相：事物应该的方式

另一些情节看起来也是真实的，因为我们想要或需要相信它们是真的。一些伟大的经典影片并不试图展现现实生活的真实性；相反，它们呈现一种童话般的、“从此过着幸福生活”的结局——好人总是会赢、真爱战胜一切。但从一个特殊的角度，这些故事也是可信的，或者至少看起来如此，因为它们具有所谓的内在的真相——人们相信看不见、摸不着的事物是真实的，因为我们想要或需要它们这样。事实上，诗歌中表达的公正（善有善报、恶有恶报）正是这样一种内在真相的范例。我们很

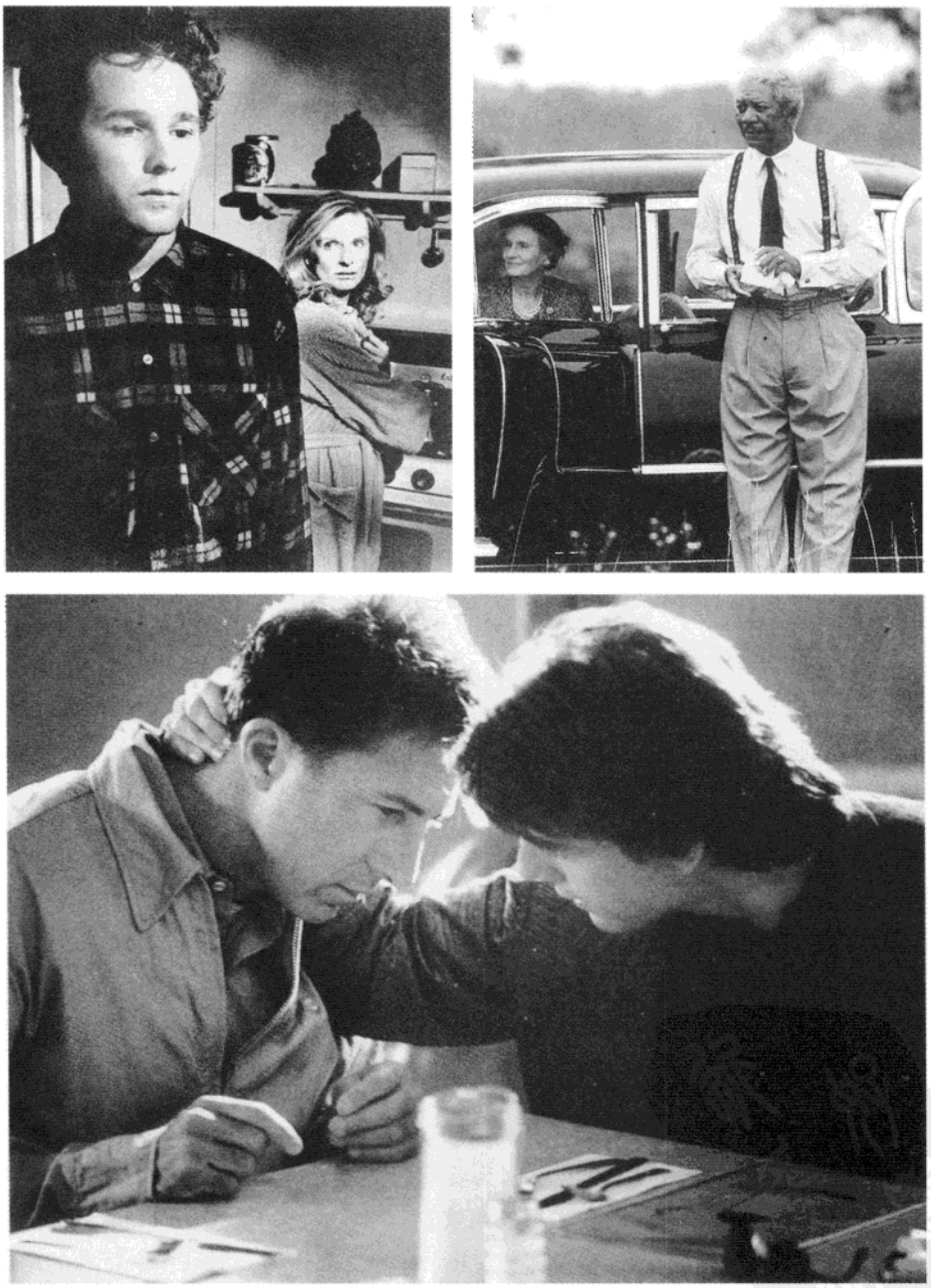


图 3.1 事物的真实面貌

影片《最后一场电影》(*The Last Picture Show*，左上图)、《为戴茜小姐开车》(*Driving Miss Daisy*，右上图)和《雨人》(*Rain Man*，下图)真实可信，因为它们与我们所了解的现实生活一致。

图 3.2　事物应该表现的方式

《史密斯先生到华盛顿》(*Mr.Smith Goes to Washington*，左图)和《百万小富翁》(*Millions*，右图)等影片展现了关于这个世界的可信影像，正如我们所希望的那样。

少质疑故事中体现的正义，因为这是事物应该表现的形式。所以许多电影故事具有说服力，是由于它们符合内在的真相，满足了人们信仰的需要。当然，这种真实对于那些不愿相信或不需要相信它的人来说，似乎并不真实（图 3.2）。

3. 艺术的真实感：前所未有，将来也不会出现

电影制作者也可以制造出一种特殊的真相。通过艺术的、技术的技巧和特效，他们可以在银幕上创造出一个虚构的世界，在影片播放过程中，它看起来是完全真实可信的。在这类影片中，真实感有赖于从影片一开始就精心建立起某种令人信服的、奇特的或荒诞的环境、不同的时间感觉或不同寻常的角色，这样我们就会沉浸在影片的总体精神、情绪和氛围中。如果制作者善于营造这种真实感，我们就如萨缪尔·泰勒·柯勒律治所说，同意中止我们的怀疑，把质疑和理智抛诸脑后，而进入电影的虚构世界。如果这个虚构的真相成功地建立，我们就会暗想："没错，在这样的情形下，几乎任何事情都可能发生。"通过传达这种渗透于整个影片的对不同寻常的环境的真实的感觉，电影制作者事实上创造了一套新的认知规则，而我们就据此判断影片真实与否（图 3.3）。在短暂的约两小时内，我们可以完全相信影片《罗丝玛丽的婴儿》(*Rosemary's Baby*)、《地球停转之日》(*The Day the Earth Stood Still*)、《金刚》(*King Kong*)、《指环王》(*The Lord of the Rings*)、《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)或《外星人》(*E.T. The Extra-Terrestrial*)所展现的真实性。

因此，一个电影故事的真实性取决于至少三个独立的因素：(1) 客观、外在、可见的可能性和必然性法则；(2) 主观、非理性的、情感的、人类内心的真相；(3) 电影制作者以令人信服的艺术手段创造的真实感。虽然各种真实性可能在同一部影片中

图 3.3 史无前例、绝无仅有的形式
通过某种特殊的艺术创作，电影制作者可以在银幕上创造出一个虚构的世界，让我们愿意接受诸如《剪刀手爱德华》(*Edward Scissorhands*，左上图)、《黑客帝国》(*The Matrix*，右上图)、《星际战争》(*War of the Worlds*，右下图) 和《黑衣人》(*Men in Black*，左下图) 等影片中令人难以置信的场景、人物和事件。

出现，通常其中某一种真实感会在影片的总体结构中处于主导地位，其他的真实感则扮演辅助角色。

（三）好的故事是有趣的

好故事的一个重要条件是它能够引起并保持我们的兴趣。一个好故事可以在很多方面让人产生兴趣，但是很少有故事对所有观众都具有同等的吸引力。因为一部影片是有趣还是乏味，在很大程度上是一个主观问题。某些人可能只对快节奏的动

作片 / 冒险片感兴趣，有些人可能厌倦没有浪漫爱情主题的影片，也有些人可能对任何缺乏深刻哲学意义的故事不感兴趣。

不管我们期望从电影中获得什么——无论是娱乐带来的放松或是理解宇宙万物的线索——我们去看电影永远不是为了让自己沉闷。我们对于乏味无趣的忍耐度似乎很有限。一部电影可能使我们感到震撼、泄气、迷惑，甚至受伤害，但是绝不能使我们厌烦。因此，我们满心期待电影制作者能消除不相关的、使人分心的细节，提高影片的真实感。当生活绝对免费供应沉闷、单调或平淡的细节时，我们为何还要花钱去观看呢？

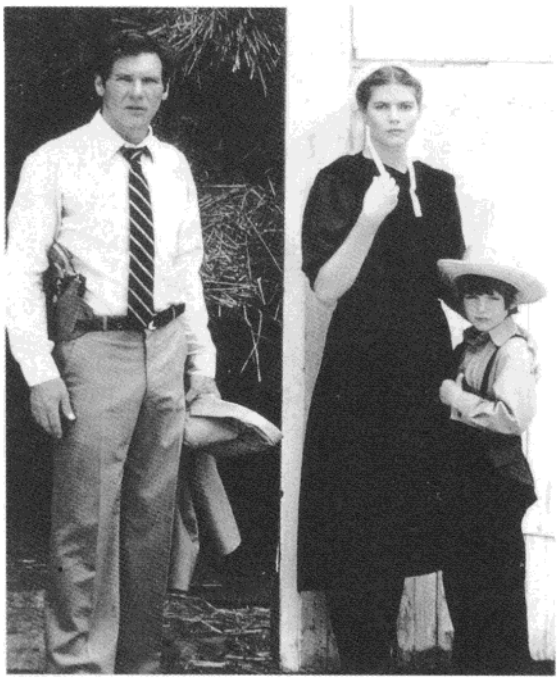


图 3.4　悬疑

在影片《目击者》(*Witness*) 中，一起残忍的谋杀案的突破口，被锁定在一个目击犯罪过程的门诺教小男孩 (卢卡斯·哈斯 [Lukas Haas] 饰) 身上。在警员 (哈里森·福特 [Harison Ford] 饰) 千方百计从腐败的执法部门的爪牙手中保护他的过程中，贯串全片的紧张感逐步增强。

甚至在影片中一贯强调日常的真实性，不承认虚构情节的合理性的意大利新现实主义导演们，也声称他们特有的日常生活的事实并不乏味，因为有复杂的呼应和暗示手法在其中。如切萨雷·柴伐蒂尼 (Cesare Zavattini) 所言："给我们你喜欢的任何'事实'，我们会对它'开膛剖腹'，深入挖掘，使它值得一看。"[1] 对我们大多数人来说，"值得一看"和"吸引人"表达相同的含义。

1. 悬念　为了吸引并保持我们的兴趣，电影制作者会运用多种手段和技巧，其中绝大多数在某种程度上与悬念有关。它们通过预兆或暗示最终的结局，激发我们的好奇心，从而提高我们的兴趣。通过保留故事的某些戏剧性信息，以及给出一些我们无法解答的悬而未决的问题，电影制作者提供了让我们跟着情节发展不断深入的动机 (图 3.4)。

2. 动作　故事若要吸引人，必须包含某些动作要素。剧情永远不会停滞不前；对于一个值得讲述的故事，展现某种动作或变化是基本要素。当然，动作不仅仅局

[1] Cesare Zavattini, "Some Ideas on the Cinema," *Sight and Sound* (October 1953), p. 64.

图 3.5 外在的动作
在影片《最后的莫希干人》中，紧张刺激的打斗动作，几乎让我们没有时间思考。从始至终我们一直忐忑地坐在椅子边缘，到影片结束时，已被连续不断的、快节奏的紧张情绪耗得筋疲力尽。

限于有形的、具体的活动，比如打斗、追逐、决斗或场面宏大的战争。它也可以是内在的、心理或情感层面的。在诸如《星球大战》(*Star Wars*) 和《最后的莫希干人》(*The Last of the Mohicans*) 等影片中，动作是外在的、具体有形的（图 3.5）；而在影片《去日留痕》(*The Remains of the Day*) 和《花样年华》(*In the Mood for Love*) 中，动作则体现在角色的思想和情感上（图 3.6）。这两类电影都有运动和变化。影片《公路勇士》(*The Road Warrior*) 中激动人心的动作场面所产生的吸引力显而易见，无需解释。但是一个人内心的动作则并不如此明显，如影片《去日留痕》中，并没有异乎寻常的事发生，但人物内心和思想上的变化极其吸引人、令人激动。

具有内心动作的情节要求观众更加集中精神，而且这种情节更难用电影表现。但它们仍是影片的重要主题，可以和强调外在形体动作的影片一样有趣、令人兴奋。

（四）好的故事既简单又复杂

一个优秀的电影故事必须足够简单，以便通过电影来进行完整的表达。埃德加·爱伦·坡 (Edgar Allan Poe) 认为，一个短篇故事应该“坐会儿的工夫”就可以读完，这同样适用于电影。看电影不如读书那么令人疲劳，电影的“坐会儿的工夫”可能最长就是两个小时。超过这个时间限制，我们将会躁动不安，注意力不再集中，除非是在看最

伟大的影片。因此，电影的情节或主题通常会被压缩在一个统一的戏剧结构中，要求在两小时内展开。在大多数情况下，一个有限而简单的主题，如描述一个人一生中的一小段——如影片《8 英里》(*8 Mile*) 的主题，要比跨越数个时代探求永恒主题的故事——如 D.W. 格里菲斯 (D.W.Griffith) 在影片《党同伐异》(*Intolerance*) 中的尝试——更适合电影表现。总的来说，一个故事应该足够简单，以便在规定时间内讲完。

然而，在这些限制范围内，一个好的故事情节必须有一定的复杂性，至少能保持我们的兴趣。一个好的故事虽然对最终结局有所暗示，但它必须安排出乎意料的情节，或者至少设计得足够巧妙，避免观众看了前半部就预知结局。因此一个好的电影故事通常会保留一些有关结局或主旨的信息，直到影片结束才揭晓。

图 3.6　内心的动作

虽然王家卫导演的优美的影片《花样年华》很少有肢体动作，由梁朝伟和张曼玉扮演的人物的思想和内心活动依然跌宕起伏、令人激动。

但是在影片最终才出现的新的因素，会使我们质疑该意外结局的合理性，尤其是当那些因素导致奇迹般的结局或过多地使用巧合。经过情节铺垫，我们有所准备后，意外的结局会十分有力而且合理，即使情节要素和导致结局的前因后果的关系链不在我们有意识的注意内（如影片《第六感》[*The Sixth Sense*]）。重要的是，应让观众不觉得自己被一个意外的结局所蒙蔽、愚弄或欺骗。结局应能深化观众对影片的理解。只有当该意外结局将故事此前的发展趋势贯彻到底，才会形成这种理解。一个好的故事情节要足够复杂，让我们保持疑问；同时要足够简单，让大家能发现导致结局的起因。

电影制作者的表达技巧也必须是简单性与复杂性这两者的令人满意的结合。影片制作者必须简单、清楚、直接地表达某些东西，使所有观众都能一目了然。同时，为了考验最具洞察力的观众的思维能力和视觉注意力，他们又必须通过含蓄和暗示的方式表达，留一些东西供人解释。一些观众厌倦太复杂、设置过多暗示的影片。还有一些观众——更偏爱智力挑战的——则对过于直白、简单的电影不感兴趣。因此，电影制作者必须同时取悦这两种人：不欣赏不易看懂的影片的人和拒绝太容易看懂的影

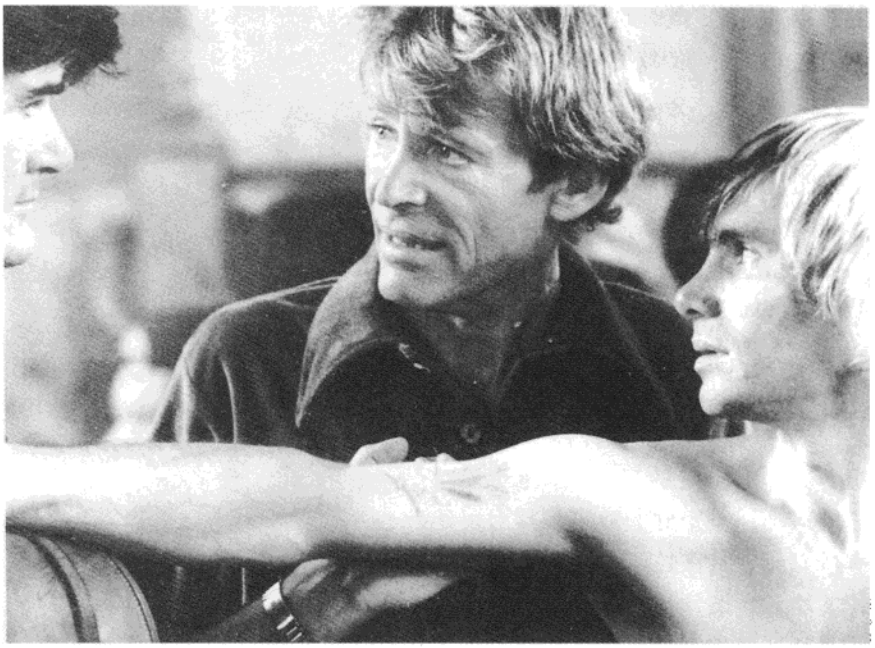


图 3.7 复杂性

影片《特技替身》(*The Stunt Man*),通过在幻想和现实之间来回不断地切换制造了相当的复杂性,可能让某些观众感到兴奋新奇,但对另一些希望影片带给他们轻松娱乐的人来说,太复杂了。

片的人。

观众对生活的看法,也会影响他们对影片的简单性与复杂性的态度。那些视生活本身为复杂和不确定的人,可能会要求电影也具有同样的复杂性和不确定性(图3.7)。这类观众可能拒绝看逃避现实的电影,因为它看起来太容易、太有条理、过于凑巧,篡改了生活的本来面目。另一些可能不喜欢现实主义和自然主义影片中所表现的复杂的生活观,原因正好相反——因为此类影片中充满太多的模棱两可、太复杂,或它不符合人们内心中主观的生活真相——他们所希望的生活的模样(图3.8)。

(五)好的故事应有节制地处理感情戏

几乎在所有的故事中,都会有强烈的情感要素或效果,而电影能够操控我们的情感。但是这种操控必须是真诚的,与故事情节相称的。通常我们拒绝接受滥用感情戏的感伤类影片。此类影片甚至会使我们在应该哭泣的时候发笑。因此,电影制作者应有所节制。

对于感情戏的反应取决于观众个人。某个观众可能会认为影片《廊桥遗梦》(*The Bridges of Madison County*)是一部凄美动人的影片,然而另有一些人会嘲笑它,称

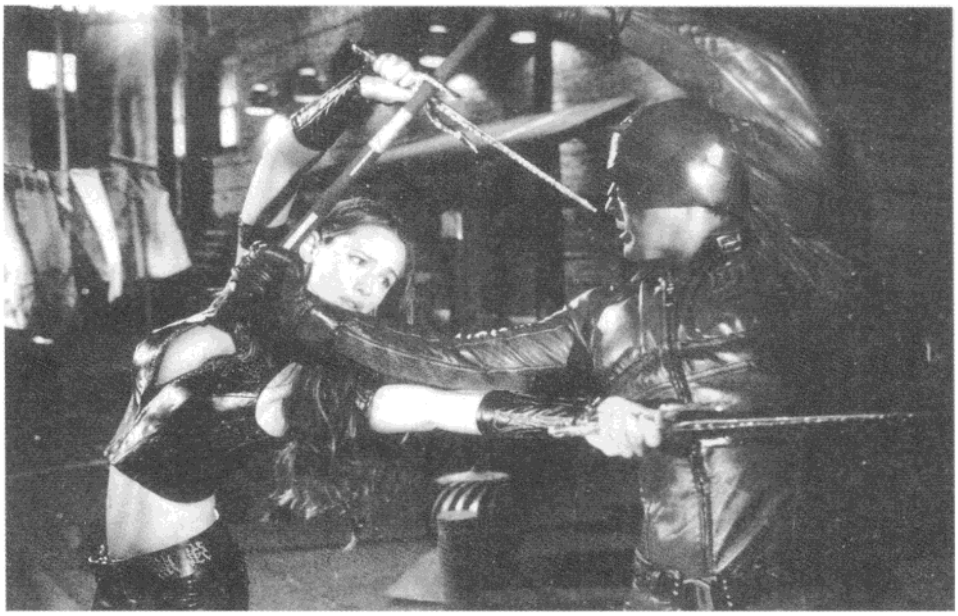


图 3.8　简单性

电影《超胆侠》(*Daredevil*)中连续不断的动作镜头可能让那些希望观看逃避现实类影片的观众感到兴奋，而让那些追求更有深度、更复杂的影片的观众失望。

之为“感情垃圾”。这种差异通常来自观众本身。前一名观众可能对影片做出了充分的反应，允许自己被影片的情感效果所操控，并不认为电影制作者不真诚。而第二名观众可能觉得电影试图不正当地操纵她的情感，因此她回应以拒绝。

当影片对感情戏进行低调处理时，就很少会冒犯观众的感情。低调处理意味着使情感表达的强度低于影片场景表面上所需的程度。在影片《杀死一只知更鸟》(*To Kill a Mockingbird*，图 3.9）中，阿提库斯·芬奇(Atticus Finch，格里高利·派克 [Gregory Peck] 饰）用一个简单的句子来表示对“鬼怪”亚瑟·布·拉德力(Arthur Boo Radley，罗伯特·杜瓦尔 [Robert Duvall] 饰）的感谢：“谢谢你，亚瑟……救了我的孩子们。”因为他救了斯科特 (Scout) 和杰姆 (Jem)。“谢谢你”这个简单的话语，这个我们经常用来对最普通的恩惠表示感谢的话，承载了巨大的情感分量，证明了低调处理的效果：平时无关紧要的话语具有了重要的意义，没有说出的话语感动了我们。出自同一部影片的旁白是另一个低调处理的例子：

> 邻里间，为有人过世的人家送上食物，为生病的人送上鲜花，也为别的事情相互沟通往来。布是我们的邻居，他给我们两块肥皂娃娃，一块破表和表链，两份吉利钱，还有我们的生命。

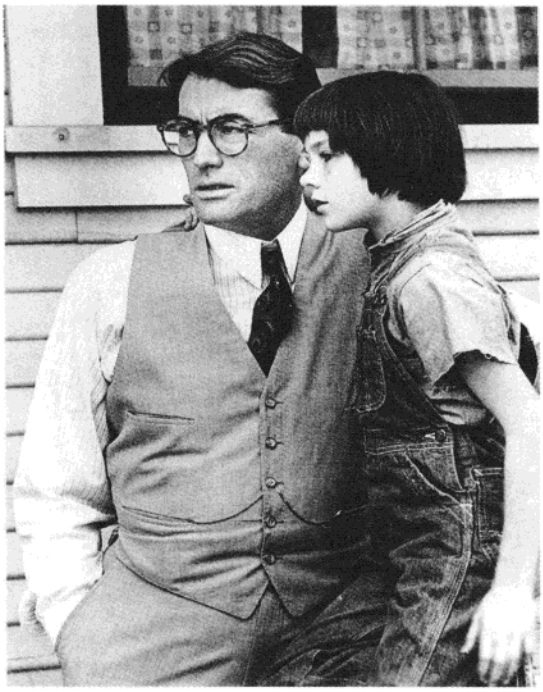


图 3.9　情感节制
在影片《杀死一只知更鸟》中关键的戏剧场面里，简单的对白制造了有说服力的低调陈述。

各种因素和技巧都会影响我们对影片的情感反应。无论是低调处理还是滥用感情戏，都会在剧情结构、对白和表演，以及视觉效果中反映出来。一部电影的视觉环境或场景（在第四章中将详细论述）和它的氛围营造等要素也能引起观众的共鸣并影响他或她的情感反应。但是电影制作者展现情感戏的方法在配乐上体现得最明显，它能从纯粹的感情层面上进行交流，从而反映强调或低调处理情感时的高潮和低谷。

三、标题的重要性

尼尔·西蒙（Neil Simon）等剧作家并未忽视恰当标题的重要性：

> 寻找一个有趣的标题时，你是在寻找一样可以概括故事情节的东西。对于我认为重要的影片，我试图通过标题告诉观众，剧本内容是什么，主角什么样。我努力用标题讲故事。
>
> ……还没有标题的时候，我会尽力设计一个标题，因为对我来说，找到标题就像写第一幕一样重要。如果它听着不错，我会觉得很舒服。[2]

对于多数影片，我们只有在看过影片后才能完全理解标题的全部含义。在很多情况下，对观众来说，在看电影之前标题有一个意义，看完电影之后，又有了一个完全不同的、更丰富深刻的意义。标题经常是反讽的，与实际想表达的意思正好相反，而且很多标题引自神话、圣经中的段落或其他文学作品。例如，标题“国王的人马”（*All the King's Man*，图 3.10）取自儿歌《亨普蒂·邓普蒂》（*Humpty Dumpty*），勾起了我们对这首儿歌的回忆，它对影片内容作了一个概括总结。《国王的人马》描述了一个南方的独裁者（国王），爬上高位，大权在握（坐在墙头），但是被刺杀了（摔了个大

[2] Neil Simon, quoted in John Brady, *The Craft of the Screenwriter* (New York: Simon & Schuster, 1981), p.318.

图 3.10　意味深长的标题

电影专业的学生应该弄清影片标题的出处和意义。以“国王的人马”为例，罗伯特·佩恩·沃伦（Robert Penn Warren）的同名小说曾经两度被改编成电影，此标题挪用了一首著名儿歌的措辞和主题。

跟斗）；就像《亨普蒂·邓普蒂》中唱的那样，国王所有的人马并不能让他重振旗鼓。而在另一层意义上，该标题从字面上告诉了我们影片讲述的内容。政治人物威利·斯塔克（Willie Stark）是主要的权威力量，然而，斯塔克的新闻秘书和得力助手杰克·伯登（Jack Burden）才是事实上的中心人物，影片也非常关注以不同的身份为斯塔克工作的其他人的生活。因此该影片从某种角度上说是关于“国王的人马”的故事。该标题还有一层含义，它把虚构的角色威利·斯塔克和现实生活中的政治人物休伊·朗（Huey Long）联系了起来，而剧情在一定程度上亦以他的职业生涯为蓝本。休伊·朗最喜欢的绰号叫“鱼狗”（kingfisher），来自一个过去的电台节目“阿莫斯和安迪”（Amos 'n' Andy）中的角色，而朗也曾经为他的竞选口号“每个人都是无冕的国王”写过一首歌。

某些标题会引起我们对影片中某一关键场景的注意，当我们意识到该标题取自该场景时，就会对这一场景作深入的研究。虽然标题很少直接点名影片主题（如《理智与情感》[*Sense and Snesibility*] 和《心灵捕手》[*Good Will Hunting*] 那样），但它通常是观众确定主题的重要线索。因此，看过电影后，仔细思考一下标题可能包含的各种意义非常重要。

四、戏剧结构

短篇故事、小说、戏剧或电影所运用的讲故事的手法，通常依赖一个强有力的戏剧结构——亦即对情节各部分作艺术的和合理的编排，以取得情感、智力或戏剧上的最佳效果。戏剧结构可以是线性的，也可以是非线性的，取决于作者的需要和希望。两种模式具有相同的要素：阐述 / 展示部分（exposition）、复杂状态（complication）、高潮（climax）和结局（dénouement），区别仅在于对这些要素的不同安排。

（一）线性或按时间顺序安排的结构

编剧欧内斯特·莱曼（Ernest Lehman）用幕的概念描述具有线性结构或按时间顺序安排的影片：

> 第一幕，介绍人物是谁，整个故事的情境是什么样子。第二幕是这种情境演变为剧烈冲突和严重问题的过程。第三幕则表现问题和冲突如何得到解决。虽然这么分有点随意，但这的确是影片应该展现的面貌。[3]

在剧情的第一部分，即所谓的**展示部分**，介绍角色和他们之间的关系，并将他们置于一个真实可信的时间和空间内。紧接着在下一部分，即**复杂状态**，冲突开始，并逐渐变得清晰、激烈而重要。由于戏剧张力和悬念在复杂状态下产生并延续，这通常是影片最长的部分。当复杂状态到了最为紧张的一刻，对立双方相互对峙，爆发激烈的身体或情感的动作，这一刻就称为**高潮**。在高潮处，冲突化解，紧接着是一段简短的平静期，即**结局**，此刻冲突各方重新回复到一种相对平衡的状态。（图 3.11）

（二）非线性结构

非线性结构有很多变体，包括中间开始和片段式结构，其中各要素不按时间顺序排列。一个从事件的中段（*in medias res*，拉丁语，意思是事物的中间部分）开始讲述的剧情，以一件令人兴奋、刺激的事件作为开场，而实际上该情节发生在第二阶段复杂状态之后。古希腊诗人荷马在《伊利亚特》（*Iliad*）与《奥德赛》（*Odyssey*）中运用这种技巧，一开始就抓住了观众的心，制造了一种戏剧张力。必要的阐述性信息在后面根据情节需要，通过诸如对白（角色之间关于导致复杂状态的情境或事件的谈话）或闪回（flashbacks，回到过去的电影段落，提供阐述性信息）等手段予以补充。通过这种方式，展示部分可以逐步建立，并且分散于整个影片，而不是从一开始在观众对剧情产生兴趣之前就形成。

---

[3] Ernest Lehman, quoted in Brady, pp. 203 – 204.

图 3.11　线性结构

影片《六月虫》描述了以美国南部为背景的一场饶有趣味的家庭冲突。导演费尔·莫里森（Phil Morrison）和编剧安格斯·麦克拉其兰（Angus Maclachlan）按照严格的时间顺序来讲述他们的故事。

进行阐述不是闪回的唯一功能。视觉闪回赋予电影制作者极大的灵活性。通过使用闪回，电影制作者可以在戏剧性最强、最恰当的时候或能最有效地阐明影片主题的时候，呈现他或她所需要的信息。（超前显示，即**闪前** [flashforward]，指一个段落从当前时间跳至未来某个时间，影片《逍遥骑士》[*Easy Rider, They shoot horses, Don't they?*]、《反串仍是爱》[*Love! Valour! Compassion!*] 以及 HBO 剧集《六英尺下》[*Six Feet Under*] 的结局进行过这类尝试。这种手法是否会得到广泛的认同尚值得怀疑。）只要能够保持连贯性，使不同场景之间的关系明确，导演可以随意打破严格的时间顺序。

然而有时导演会有意混淆时间顺序。在谜一般令人难忘的影片《去年在马里昂巴德》（*Last Year at Marienbad*）中，导演阿兰·雷乃（Alain Resnais）似乎决心要让我们猜测：我们正在观看的场景发生在当前（今年）还是过去（去年），它是否真的发生过？编剧兼导演昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）试图在他的影片中采用一些非常规的打乱的时间顺序，如影片《落水狗》（*Reservoir Dogs*）和《低俗小说》（*Pulp Fiction*，图 3.12），估计是想借此确立一种风格标记。

图 3.12 非线性结构
导演昆汀·塔伦蒂诺的影片《低俗小说》(约翰·特拉沃尔塔[John Travolta]主演)已成为一部受欢迎的现代影片,部分原因是此片十分娴熟地运用了非线性结构,其中包含了充满悬念的多重闪回。

(三)结尾是对结局的仔细安排

电影、戏剧跟短篇故事和小说不同,它们经常需要在观众面前作现场测试。正如戏剧在百老汇公演之前有多次路演一样,即将公映的电影也会在精心挑选的场所提前试映,以确定观众的接受程度。许多影片运用高度复杂的市场测试技巧来确定它的最终版本。不同风格的电影导演如伍迪·艾伦、弗兰克·卡普拉(Frank Capra)和丹尼·德维托(Danny DeVito)都是内部预映(sneak preview)的信奉者。正如德维托所断言的那样:"这种做法就是让观众做市场前景的晴雨表。这是一个非常非常有效的获取信息的方法。就我个人而言,观众拥有影片的最终剪辑权。"[4]

电影制作者尤其在意观众对于影片结尾或结局的反应。一个令人不满意的结尾常常会导致不好的口碑,而不好的口碑意味着票房的失败。按格里芬·邓恩(Griffin Dunne,影片《下班之后》[*After Hours*]的领衔主演和共同制作人)的说法:"如果影片最后5分钟令人惊恐不安,它会完全推翻前面90分钟的努力。"[5]《下班之后》最初的结局是邓恩所扮演的角色(被装入石膏模子)被误当作一个雕塑而"运往一个可怕而不可预知的未来"。观众反响不佳,于是剧组重新拍摄了一个"不那么压抑"、"更积极向上"的结局。两个结局同时试映,观众明显偏爱更为开心的结局。

在影片《致命诱惑》(*Fatal Attraction*)最初的结尾当中,在格伦·克洛斯(Glenn Close)用于自杀的刀上发现了迈克尔·道格拉斯(Michael Douglas)的指纹,这一证

[4] Danny De Vito, quoted in Robert Seidenberg, "Funny as Hell," *American Film* (September 1989), p. 47.
[5] Griffin Dunne, quoted in Anna McDonnell, "Happily Ever After," *American Film* (January-February 1987), p. 44.

据使迈克尔因谋杀罪被送进了监狱。然而观看试映的观众强烈地同情迈克尔及其家人，以致对这个结局完全不满意，于是剧组又拍摄了一个不同的结局。另一个修改的例子是，为了取悦观众，影片《我最好朋友的婚礼》(*My Best Friend's Wedding*) 改变了原先的结局。试映的观众坚持认为，应该让茱莉亚·罗伯茨扮演的角色与她的男同性恋朋友（鲁伯特·艾弗雷特 [Rupert Everett] 饰）在舞曲声中结束影片，而不是与魅力稍逊的爱情戏主角（德摩特·穆洛尼 [Dermot Mulroney] 饰）结婚。

五、冲突

罗伯特·佩恩·沃伦在他的文章“我们为什么阅读小说”中说到，

> 一个故事不仅是生活的翻版，而且是动态的生活的翻版……每个角色通过他们特有的经历，实现了我们认为有意义的目的 (end)。在故事情节中呈现的典型的经历，就是主人公勇敢地面对问题或冲突的过程。坦率地说：没有冲突，就没有故事。[6]

无论故事如何讲述，是印在纸上，上演于舞台上，还是出现在银幕上，冲突都是推动每个故事发展的主要力量。它是真正吸引我们的兴趣、增强我们的感受、加速我们的心跳、并挑战我们的才智的要素（图 3.13）。

虽然在一个故事中可能存在多个冲突，处于核心位置的主要冲突对于整个故事最为重要。它对所涉及的角色具有非常重要的意义，通过解决该冲突能实现某种有价值的甚至是有永恒意义的目标。因为它对角色至关重要，也因为重大的冲突对人物和事件具有重大影响，主要冲突及其解决方法总是给卷入其中的人物或其处境带来重要变化。

主要冲突具有高度的复杂性，不是用显而易见或简单的方法就可以快速容易地解决的。因此，在影片的大部分时间内，结局无法预测。同时冲突斗争的复杂性还受到另一因素的影响，即冲突双方几乎势均力敌，这将大大增加影片的戏剧张力和说服力。在某些影片中，主要冲突及其解决方法大大地丰富了观众的人生体验，因为正是该冲突及其解决方法（有时无法解决）阐明了人们生活的本质。

有些重大冲突主要是身体上的冲突，如西部片中的打架或决斗。有些冲突则完全是心理层面的，如费德里科·费里尼 (Federico Fellini) 或英格玛·伯格曼等人的影片就经常如此。然而在大多数影片中，冲突既有身体层面的，也有心理层面的，很难确定一个冲突起止于何处。或许用广义的外部冲突和内心冲突这两个标题来划分

---

[6] Robert Penn Warren, “Why Do We Read Fiction?” in *An Approach to Literature*, edited by Cleanth Brooks et al. (New York: Appleton-Century-Crofts, 1964), p. 866.

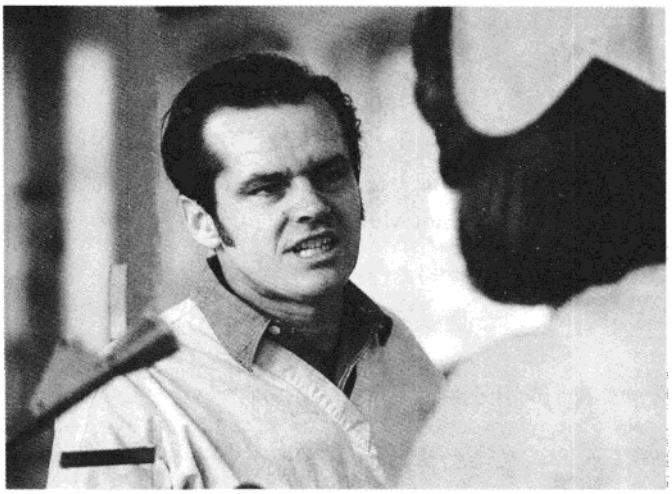


图 3.13 冲突
几乎所有影片的主要动力都是人与人之间的冲突产生的戏剧张力。在影片《飞越疯人院》(*One Flew Over the Cockoo's Nest*)中，精神病人兰德尔·麦克墨菲(Randall McMurphy，杰克·尼科尔森[Jack Nicholson]饰)和护士拉切特(Ratched，路易丝·弗莱彻[Louise Fletcher]饰)之间的斗争贯穿了整个叙事。

主要冲突更简单、更有意义。

在最简单的形式中，一个**外部冲突**可能由中心人物和其他角色之间个人的、单独的斗争构成。在这个层面上，冲突仅仅是对立双方意志的较量，可能表现为奖金的争夺、决斗，或两个追求者试图赢得同一个女子的欢心。但是这些基本的、简单的人类冲突会逐渐显出复杂化的趋势。很难把冲突同其他个人、整个社会，或相关个人的价值体系完全隔离开来。因此，它们经常演变为不同群体、社会不同部门或机构，或不同价值体系之间的典型冲突。

另一种类型的外部冲突，是安排剧中的中心人物与非人类的力量或作用对抗，如命运、神、大自然的力量或社会体制。这里剧中人物所面对的力量本质上是非人类的或自然的。影片《史密斯先生到华盛顿》中杰斐逊·史密斯(Jefferson Smith，詹姆斯·斯图尔特[James Stewart]饰)与泰勒集团的政治腐败和贪污进行的斗争，就是个人与“体制”对抗的外部冲突的例子。影片《荒岛余生》(*Cast Away*)中的外部冲突表现得更为具体，汤姆·汉克斯(Tom Hanks)为了证明他的价值，与非人性的自然界力量进行了顽强的抗争。

内心冲突主要描述中心人物内心的、心理上的冲突(图 3.14)。对立的力量是同一个人的不同侧面。例如，詹姆斯·瑟伯(James Thurber)著名的短篇小说《沃尔特·米蒂的隐秘生活》(*The Secret Life of Walter Mitty*)，我们从中看到一个真实的人(矮小、懦弱、无能的人，被凶悍的老婆欺负)和他幻想中的自己(一个勇敢能干的英雄)之间的矛盾冲突。米蒂经常做白日梦，躲到幻想的世界中，由此向我们展示了一个永远生活在英雄梦想和可怜现实之间的冲突下的人物。在所有这类内心冲突中，我们都看到一个受双重性格挤压，被两种势均力敌却又相互冲突的欲望、目标和价值体系折

图 3.14　内心冲突

詹姆斯·艾弗里（James Ivory）的影片《去日留痕》展现了一个英国封建庄园中数十年的生活（包括由艾玛·汤普森 [Emma Thompson] 和安东尼·霍普金斯 [Antony Hopkins] 饰演的仆人）。虽然有无数外部的阶级冲突和政治冲突推动着故事的发展，个人生活的紧张不安仍是影片的中心所在。

磨的人物形象。在某些情况下，这种内心冲突会逐渐化解，人物得以成长或进步，但在很多情况下，如沃尔特·米蒂的内心冲突，就没有得到解决。

在《安妮·霍尔》、《曼哈顿》（*Manhattan*）和《呆头鹅》（*Play It Again, Sam*）等影片中，标准的伍迪·艾伦式人物都受到内心冲突和不安全感的折磨。在《呆头鹅》中，中心人物试图通过模仿心目中的银幕英雄亨弗莱·鲍嘉来克服内心的自我怀疑和不安全感。

六、人物刻画

> 你只有用人物才能吸引观众融入故事。你不可能通过各种噱头、落日、手持摄影机、镜头缩放或别的什么来吸引他们。他们对这些毫不在乎。但如果你提供一些能够令他们担忧的东西，如让他们担忧和关心的人物，你就拥有了观众，你就能吸引他们融入其中。[7]
>
> ——导演弗兰克·卡普拉

[7] Frank Capra, quoted in *Directing the Film: Film Directors on Their Art*, edited by Eric Sherman (Los Angeles: Acrobat Books, 1976), pp. 308–309.

如果我们对影片中最人性的要素——角色——不感兴趣，我们就几乎不会对整部影片感兴趣。一部影片若要吸引观众的兴趣，它的角色必须看起来真实、可以理解，并值得关注。在大多数情况下，片中人物要和故事情节一样真实可信。换句话说，他们都符合可能性和必要性法则（通过展现有关人性的、外在的、可见的真相），同时符合某些内心的真相（如我们期待的那样），或者通过演员们令人信服的演技，使角色看起来真实可信。

如果人物角色真实可信，那么保持对角色的完全中立几乎是不可能的。我们会以某种方式做出反应：或仰慕其英雄事迹和高尚的品质，或为其失败而感到遗憾。我们可能喜欢他们或对他们普通的人性特点表示认同。我们可能嘲笑他们的无知，或者和他们一起大笑，因为那是一种我们全都无法避免的人性的无知。如果我们对他们的反应是负面的，我们可能憎恨他们的贪婪、残忍、自私或卑鄙的手段，或嘲笑他们的懦弱。

（一）通过外表进行人物刻画

大多数电影演员在银幕上一出现就会展示角色的特征，因而影片中的人物刻画与挑选演员有很大的关系。人物刻画的主要方面是进行视觉的、即时的展示。虽然一些演员相当多才多艺，在不同的角色上展现出完全不同的性格特征，但绝大多数演员并非如此。对于多数演员来说，我们从银幕上看到他们的那一刻，就已经根据其面部特征、衣着、体格、言谈举止及其走路方式对他们进行了一定的猜测。随着剧情的发展，我们最初形成的视觉印象可能被证实是错误的，但这无疑是确立人物性格的重要方式。让我们回忆一下茱莉亚·罗伯茨在影片《永不妥协》（*Erin Brockovich*）中，或者弗兰西斯·麦克多曼（Francis McDormand）在《冰血暴》（*Fargo*）中初次亮相时我们的反应（图 3.15）。

（二）通过对白进行人物刻画

一部影片中人物的对白可以在很大程度上反映他们的性格特征，但也有很多信息通过人物说话的方式来体现。他们真实的想法、态度、情感可以通过措词和话语中的重音、音高、停顿等方式微妙地表现出来。演员对语法、句子结构、词汇和特定方言（如果有的话）的运用可以极大地显示出他们所扮演角色的社会经济地位、教育背景和心理过程。因此我们必须培养敏锐的听觉，以感知人们话语中体现出来的细小的、微妙的差别。不仅要仔细倾听所说的话，还要注意说话的方式（图 3.16）。

（三）通过外部动作进行人物刻画

虽然外表是判断人物性格特征的重要依据，但它也经常会误导我们。也许一个

图 3.15　通过外表进行人物刻画

在影片《冰血暴》中，警察上司玛吉（Marge，弗兰西斯·麦克多曼饰）怀着身孕并戴着一顶软皮遮耳帽子，掩盖了她的精明和机智，给观众留下了一个错误印象（左图）。同样，在《永不妥协》（直译为《艾琳·布劳克维奇》）中，影片同名女主角（茱莉亚·罗伯茨饰）穿着一身紧身、低俗的衣服，也让观众误以为她缺乏智慧和坚强的意志（右图）。

人性格的最佳反映是他的行动。当然，必须假设真正的角色不仅仅是剧情的反映，他们的任何行为都有一定的目的，出于和他们总的人格特征一致的动机。因此，一个角色和他或她的行为之间应该有明确的联系，这些行为自然地出自角色的性格。如果某一角色和剧情紧密交织、无法分开，且该角色采取的每一步行动都在一定程度上反映出他或她与众不同的人格品质，那么该角色的行为动机就得到了明确的阐示。

当然，有一些动作在揭示人物性格时比另一些动作更重要。即使是最常见的选择也让人深思，因为我们做任何事情都会涉及某种选择。有时候，最有效的人物性格刻画并非通过影片中重大的动作，而是通过细小的、毫不起眼的举动来实现的。例如，可以通过拍摄一个消防员在燃烧的建筑内营救一个小孩来表现他的勇敢，然而这样一个举动可能只是责任感的表现，而不是内心选择的体现。他本质的性格可能会在冒险抢救一个小女孩的玩具中更好地体现出来，因为他做出这种举动，并非出自消防员的责任，而是基于他的个人判断——该玩具对于小女孩有重要的意义。

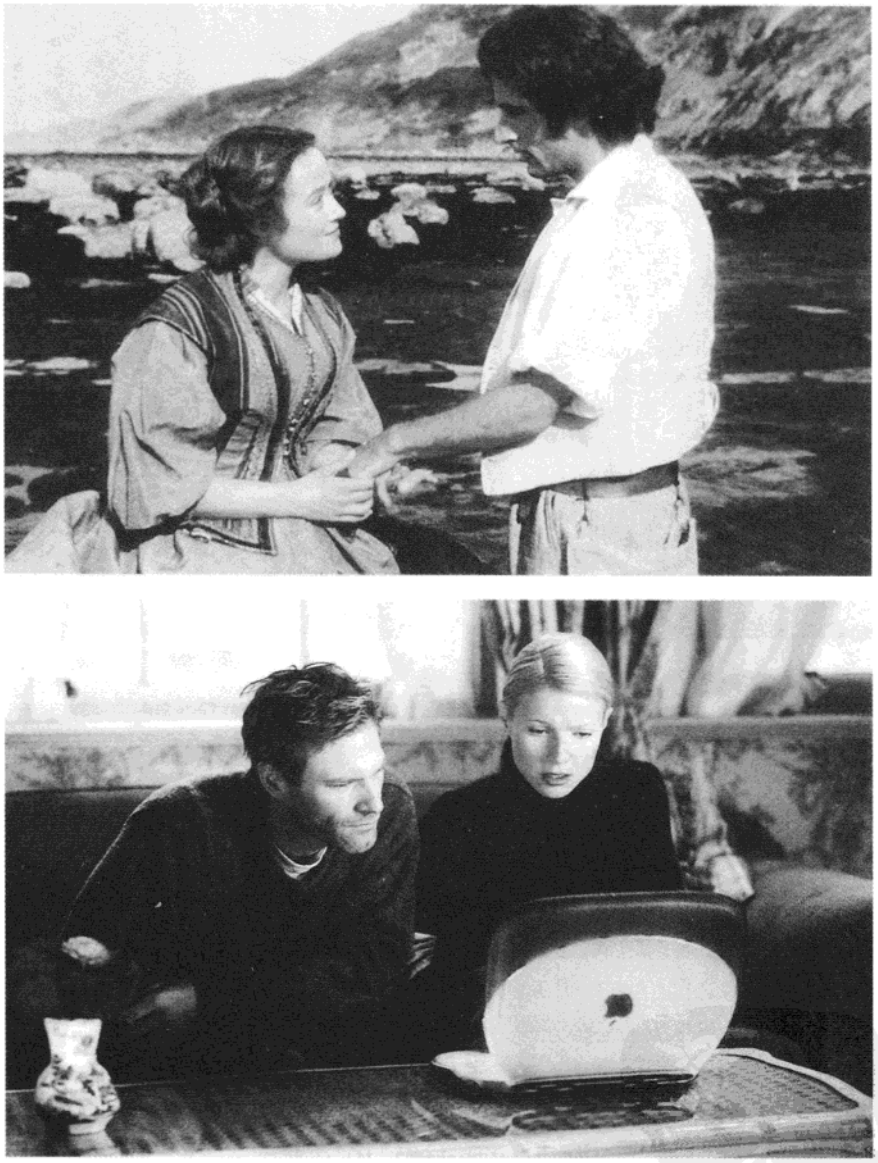


图 3.16 通过对白进行人物刻画

尼尔·拉布特（Neil LaBute）的《迷恋》（*Possession*）讲述了两对生活在不同世纪的夫妇之间相互联系的故事。电影通过各种不同的方法，包括服饰上明显的对比，帮助观众区别这两个不同的故事和它们所发生的时代。相当引人注目的是，维多利亚时期的这对情侣（詹妮弗·艾莉 [Jennifer Ehle] 和杰瑞米·诺森 [Jeremy Northam] 饰）言谈中的正式措词和现代恋人（格温尼思·帕尔特罗和艾伦·艾克哈特 [Aaron Eckhart] 饰）使用的随意的方言形成了鲜明对比。

（四）通过内心活动进行人物刻画

人物内心世界的心理活动，即使是最细心的观众 / 听众也无法看到或听到。而人性的这一方面对于观众真正理解剧中人物常常极为重要。内心活动存在于人物的思想和情感中，包括秘密、未说的想法、白日梦、抱负、记忆、恐惧和幻想等。在理解人物的性格特征时，他们的希望、梦想和抱负与他们业已获得的真实成就一样重要，而对他们来说，内心的恐惧和不安可能比实际已发生的巨大的失败更可怕。因此，在影片《毒网》（*Traffic*）中，当我们仅仅根据人物最初的外部举止判断时，本尼西奥·德尔·托罗（Benicio Del Toro）扮演的角色枯燥乏味、无足轻重，几乎不值得关注，但是，随着我们深入了解他的性格特征，他逐渐变成了一个充满激情而有趣的人物。

电影制作者揭示人物内心真相的最直接的办法，就是以看得见或听得见的方式，带我们进入角色的心灵深处，从而让我们看到或听见角色所想、所忆或所思。这可以通过持续的内心观察或用快速闪现的象征物来呈现。为让观众瞥见剧中人物的内心世界，电影制作者可再现人物在想象中听到或看到的声音和景象；也可运用紧凑的特写镜头，表现一张非常敏感而表情丰富的脸（脸部反应镜头）；还可利用配乐达到同样的目的，就像布莱恩·德·帕尔玛（Brian De Palma）在《剃刀边缘》（*Dressed to Kill*，1980）中反复运用的那样。

（五）通过其他角色的反应进行人物刻画

展现其他角色对人物的看法经常是刻画人物的上佳手法。有时某个人物还未在银幕上出现，影片已经通过这种途径披露了大量有关该人物的信息。影片《原野铁汉》（*Hud*）开始的场景就是如此。在这一片断中，罗尼（Lonnie，布兰登·德怀尔德 [Brandon De Wilde] 饰）正沿着德州小镇的一条主要街道行走，边走边寻找他的叔叔赫德（*Hud*，保罗·纽曼 [Paul Newman] 饰）。此时大概是早上 6：30，当罗尼经过一个路边啤酒屋时，店主正在屋外清理玻璃残片，那曾是前窗的大玻璃。罗尼注意到打碎的玻璃窗，说："这儿昨晚一定打得很激烈。"店主回答："昨晚我让赫德待在这儿，这是我犯的唯一错误。"他对"赫德"的刻意强调和他的语气清楚地表明"赫德"就是麻烦的同义词。在影片《卡萨布兰卡》中，通过其他人物关于里克（亨弗莱·鲍嘉饰）的对话，在该角色登场之前，一个复杂而诡秘的人物形象已经浮现出来。在影片《原野奇侠》（*Shane*）中也能看到这类侧面描写手法的运用。当邪恶的化身、枪手威尔逊（Wilson，杰克·帕兰斯 [Jack Palance] 饰）走进客厅时，屋里空荡荡的，只有一条狗蜷缩在桌子底下。威尔逊一进门，那条狗立刻耷拉下耳朵，夹起尾巴，充满恐惧地溜出去了。

（六）通过对比进行人物刻画：戏剧性衬角

最有效地刻画人物性格的手段之一就是使用**衬角**（foils）——那些在举止、态度、

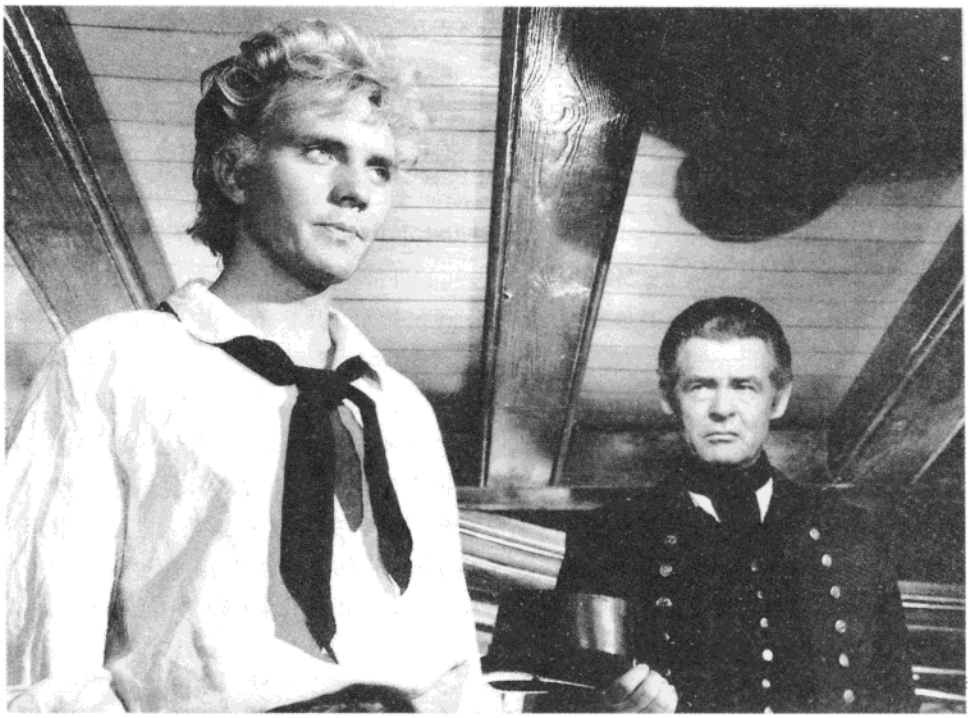


图 3.17 戏剧性的衬角

彼德·乌斯蒂诺夫(Peter Ustinov)拍摄的 1962 年版《比利·巴德》(*Billy Budd*)展现了赫尔曼·梅尔维尔(Herman Melville)关于善与恶的寓言，可爱、天真而单纯的比利(特伦斯·斯坦普 [Terence Stamp] 饰)与冷酷、恶魔般的上司阿姆斯·克拉格特(Arms Claggart，罗伯特·瑞安 [Rober Ryan] 饰)形成鲜明的对比。他们的容貌、面部表情、衣着和话语特点突出了人物之间的巨大差别。斯坦普长着一张娃娃脸，面部柔嫩光洁，表情甜美，几乎有点女性化；浅蓝色的眼睛睁得大大的，一副天真的样子。瑞安则有一张成熟而有皱纹的脸，下巴结实，嘴唇紧紧地抿着；表情尖酸刻薄，眼睛细长而锐利，阴险恶毒。比利的肤色白皙，浅黄色头发(几乎是白的)，白衬衫，与之对比的是克拉格特深色的头发和衣着。比利的声音轻柔悦耳，有时如音乐一般；克拉格特的声音则低沉、虚伪而冷酷。

观点、生活方式、外表等方面与剧中主要人物恰恰相反的角色(图 3.17)。这种效果类似于把黑和白放在一起——黑的更黑，白的更白。在狂欢节秀上，最高的巨人和最小的侏儒会被安排在一起，电影制作者有时也以同样的方式来安排各种人物。例如，让我们回忆一下，由安迪·格里菲思(Andy Griffith)和唐·诺茨(Don Knotts)在老节目《安迪·格里菲思秀》(*Andy Griffith Show*)中扮演的电视人物产生的突出的对比效果。格里菲思扮演的泰勒长官，高而胖，是一个冷静、自信、容易相处的人。诺茨扮演的费弗代理(Deputy Fife)恰恰相反——瘦小、紧张不安、有点神经质。影片《哈罗德与莫德》(*Harold and Maude*)中主要角色之间奇特的爱情故事，也通过

对比来刻画人物。就像其电影海报宣称的那样："年方二十的哈罗德迷恋死亡，八十高龄的莫德却热爱生活。"

（七）通过漫画化和主题反复进行人物刻画

为了在我们的脑海和记忆中快速而深刻地铭刻一个人物形象，演员们经常夸张或扭曲一个或多个重要特征或个性特点，这种手法叫**漫画化**（caricature，来自卡通的技巧）。在电视版的《陆军野战医院》（*M*A*S*H*）中，不断玩弄女性的皮尔斯上尉（Hawkeye Pierce，阿伦·阿尔达 [Alan Alda] 饰）和永远天真无邪并听觉敏锐的瑞达·欧雷利（Radar O'Reilly，加里·柏克霍夫 [Gary Burghoff] 饰）就是漫画化的例子。在电影方面，则有《古怪的一对》（*The Odd Couple*）中菲利克斯·安格尔（Felix Ungar，杰克·莱蒙 [Jack Lemmon] 饰）对整洁的嗜好和奥斯卡·麦迪逊（Oscar Madison，沃尔特·马修 [Walter Matthau] 饰）表现出来的杂乱。某种身体特征，如一个人走路的方式，也可以进行漫画式处理，如影片《弗莱泽》（*Frasier*）中约翰·马奥尼（John Mahoney）饰演的克莱恩（我）父亲一角采用夸张、僵硬的跛足行进方式，而《宋飞正传》（*Seinfeld*）中，迈克尔·理查德（Michael Richards）饰演的邻居科斯莫·克莱默（Cosmo Kramer）则总是疯疯癫癫地进入杰瑞·宋飞（Jerry Seinfeld）的公寓。音质和口音也可以作这种处理，比如情景喜剧《威尔和葛蕾丝》（*Will and Grace*）中唐·卡斯特兰内塔（Dan Castellaneta）和茱丽·卡夫娜（Julie Kavner）分别扮演荷马（Homer）和玛吉·辛普森（Marge Simpson），以及梅根·姆拉里（Megan Mullally）扮演凯伦·沃尔克（Karen Walker）时展现的漫画式处理的、绝无混淆可能的声音。

另一种类似的性格刻画手法是**主题反复**（leitmotif），就是某一动作、短语或想法反复出现，直到成为该角色的标志或主题曲为止。因为它根本上采用夸张和强调（通过反复），这种手法很像漫画化。这种主题反复的例子有，影片《体热》（*Body Heat*）中的诉讼律师（泰德·丹森 [Ted Danson] 饰）反复出现的歌舞之王弗雷德·阿斯泰尔（Fred Astaire）式舞步，及影片《霹雳上校》（*The Great Santini*）中波利上校（Colonel Bull Meechum，罗伯特·杜瓦尔饰）不断重复的"运动迷"一词。还有《码头风云》中那个工会爪牙为了改善自己唯唯诺诺的形象而经常使用"肯定的"一词。或许查尔斯·狄更斯（Charles Dickens）应被推为运用两种技巧的首位大师。让我们回想一下，《大卫·科波菲尔》（*David Copperfield*）中尤莱亚·西普（Uriah Heep）不断晃动双手（漫画化），嘴里说着，"我是如此的微不足道"（反复）。现代电影仍在有效地使用类似技巧，尽管不是大范围地使用（图 3.18）。在昆汀·塔伦蒂诺的影片《杀死比尔》（*Kill Bill*）第二集中，同名主角比尔吹笛子的镜头就是一个主题反复的例子。

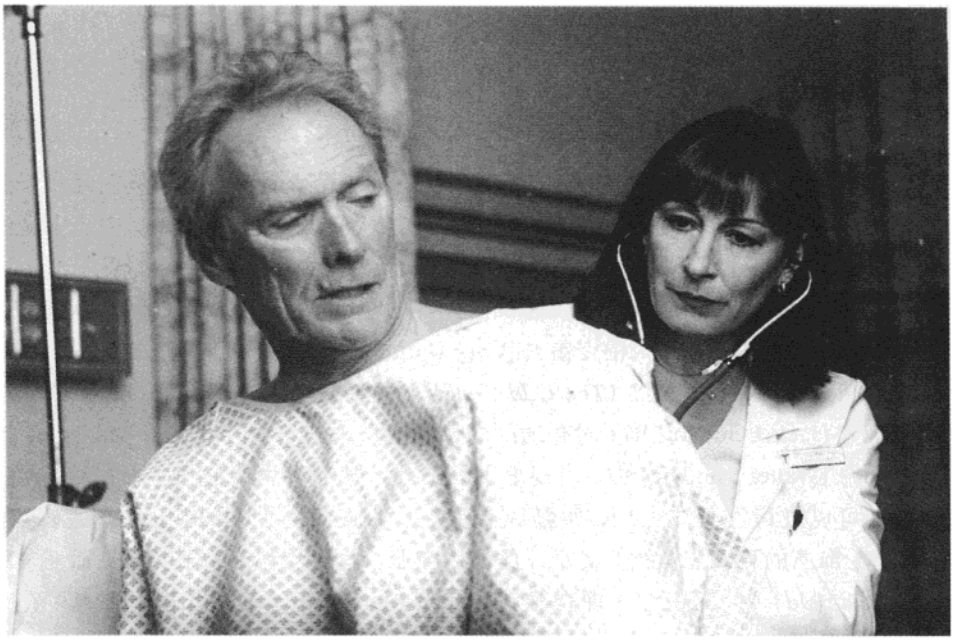


图 3.18　主题反复

在影片《血型拼图》(*Blood Work*)中，退休 FBI 特工特瑞·麦克克莱伯(Terry McCaleb)正在接受心脏病专家(安吉莉卡·休斯顿饰)的检查，后者最近给他做了心脏移植手术。整个片子中，导演兼演员克林特·伊斯特伍德(Clint Eastwood)饰演的麦克克莱伯，不时把手放在胸口——一个充满悬念的主题反复，让观众意识到这个刚强而又上了年纪的英雄的脆弱性。

(八)通过名字的选择进行人物刻画

人物刻画的一个重要方法是为角色选择具有适当的发音、意义或内涵的名字。这个技巧就是俗称的“命名术”(name typing)。编剧通常会非常仔细地考虑笔下人物的名字，正如保罗·施拉德就为影片《出租车司机》(*Taxi Driver*)中罗伯特·德尼罗(Robert De Niro)饰演的角色精心地挑选名字：

> 它必须悦耳，因为你希望人们反复使用这个名字：在影评中使用，不停地拷贝它，它是一个人们想要重复的名字。而查韦斯·比克(Travis Bickle)就是这样一个名字，它留在人们的脑海里，并出现在很多影评中……一个值得记忆的名字。此外，你希望其中至少有一个组成部分能够唤起某种感情或者具有某种象征意义。而 Travis 在象征意义上要更多一些，让人想起 travel(旅行)。它因此拥有旅行、永不停息的感觉。后面接 Bickle，听着像 bicker(争吵)。Travis 很浪漫、能唤起某种回忆并且柔和——而 Bickle 则很刺耳，是个令人

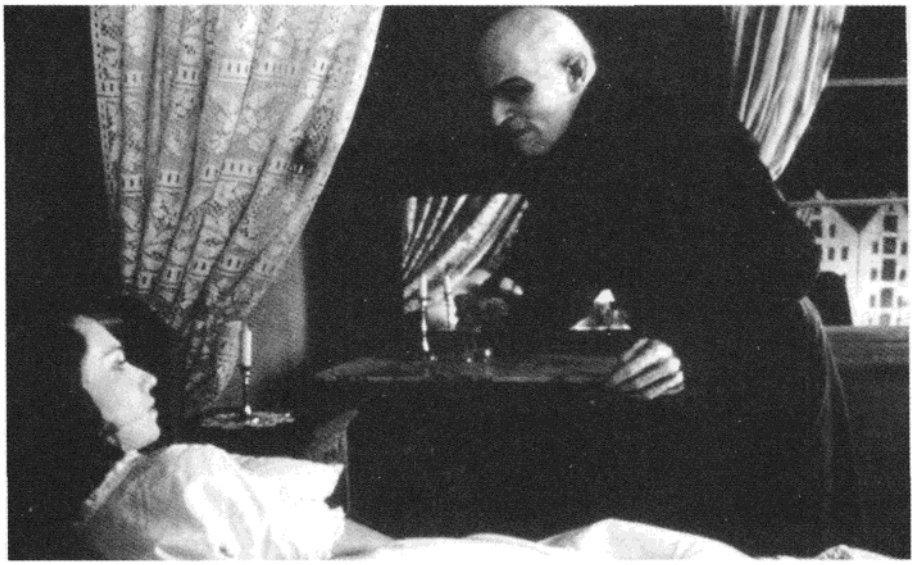


图 3.19　命名术

在影片《吸血鬼的阴影》(*Shadow of the Vampire*, 也译为《吸血惊情》)中，导演伊里亚斯·墨西格(Elias Merhige)用那个奇特的名字麦克斯·希瑞克(Max Schreck,《吸血鬼诺司法拉图》[Nosferatu]中吸血鬼的扮演者)"再造"了一位确有其人的默片时代演员的生活。这部奇特而恐怖的影片中那恰如其分的名字希瑞克使人想起威廉·达福(Willem Dafoe)所扮演的虚拟人物的神秘和危险。

不舒服的名字。它适合该角色。[8]

选名字时要经过大量的考虑，因此不应该认为它们都是理所当然的，而应该仔细考察它们表达的含义。某些名字如狄克·崔西(Dick Tracy)(《至尊神探》[*Dick Tracy*]中的男主人公)，其含义清楚明了。Dick是俚语的"侦探"；Tracy(来自trace—追踪)则是侦探追踪罪犯。其他一些名字可能只有大概而笼统的含义。傻子派尔(Gomer Pyle)听起来有小县城或乡巴佬的意味；克尼留斯·威瑟斯彭(Cornelius Witherspoon)听起来正相反。名字中的有些发音有令人不快的含义。例如sn发音，会让人产生不舒服的感觉，因为大量以sn发音开头的词是令人不快的——举小部分例子，如snide(含沙射影)、sneer(讥笑)、sneak(鬼鬼祟祟地走)、snail(蜗牛)、sneeze(打喷嚏)、snatch(抢夺)、snout(猪等动物的长鼻)、snort(生气作声，哼哼)，等等。因此，诸如斯纳德(Snerd)和斯内弗里(Snavely)之类的名字自然会有一种令人不爽的感觉(图3.19)。有时一个名字会同时在含义和发音两方面产生影响，如威廉·福克纳(Willian Faulkner)的弗雷姆·斯诺普斯(Flem [念phlegm] Snopes)。

[8] Paul Schrader, quoted in Brady, pp. 298–299.

在这种情形下，考虑到名字的含义可能带来的影响，电影演员们通常会更换名字，以符合自身展示的形象。约翰·韦恩（John Wayne）的真名是马里恩·莫里森（Marion Morrison），加利·格兰特（Cary Grant）的原名则是阿奇博尔德·里奇（Archibald Leach）。

（九）人物角色的多样性

另一种分析电影人物的方法，是将剧中人物划分成下面三对：固定角色和模式化角色、静态的和动态的角色、扁平的和圆形的角色。

常备角色和模式化角色

让电影中每个人物都具有独一无二的、令人难忘的个性是不必要也不可取的。**常备角色**（stock characters）是指那些次要角色，他们的动作完全可以预知或者具有其工作或职业的典型性（如西部片中的酒吧男侍者）。他们出现在影片中，只是因为形势需要他们出现。他们充当场景的很自然的一部分，在很大程度上与一盏灯或一把椅子等舞台布景在戏剧中所起的作用类似。

模式化角色（stereotypes）是对影片略为重要一些的人物形象。他们符合人们默认的许多人（至少是许多虚构的人物）所常见的或具有代表性的行为模式，如富有的花花公子、西部英雄的助手、自负的银行家、单身的姑姑等。我们对此类角色的先入之见可以让导演在处理他们时非常省时省力。

静态角色与动态或变化的角色

确定一部影片中最主要的人物是静态角色还是动态角色非常有用。**变化的角色**（developing characters）深受剧情动作（内心、外部或两者皆有）的影响，并因动作的发生在性格、态度或人生观上经历重大变化（图 3.20）。他们经历的变化是重要的、永久的，而不是一时心血来潮，明天又变回去。人物也不再是影片刚开始时的那个他 / 她。

变化可以是任何形式的，但对经历变化的角色的整体性格的塑造都很重要。动态角色或者变得更悲伤、更聪明，或者变得更快乐、更自信；可能对生活有了新的认识，变得更成熟或更有责任感，品德更高尚或道德更败坏；也可能只是变得更世故、多了一些阅历而少了一分幼稚或天真。变化的角色的例子包括影片《加普的世界观》（*The World According to Garp*）里的 T. S. 加普（罗宾·威廉斯 [Robin Williams] 饰）、《愤怒的葡萄》中的汤姆·裘德（Tom Joad，亨利·方达 [Henry Fonda] 饰），以及《教父》（*The Godfather*）中的迈克尔·科莱昂（Michael Corleone，艾尔·帕西诺饰）。

静态角色（static characters）在影片播放过程中基本保持不变（图 3.21）。剧情发展对他们的生活没有重大影响（这种情况通常发生在动作片 / 冒险片中的主人公

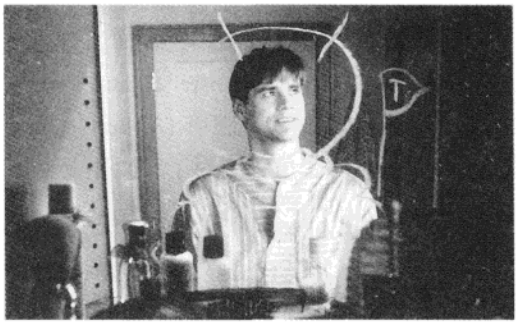


图 3.20　变化 / 动态的人物形象

一些电影角色在剧情发展过程中，会经历重大的性格变化或成长，这些变化永远改变了他们的生活态度。如影片《末路狂花》(*Thelma and Louise*，或译《茜尔玛和路易丝》，左上图，吉娜·戴维斯 [Geena Davis] 和苏珊·萨兰登 [Susan Sarandon] 饰）中的同名女主角，《真人活剧》(*Truman Show*，右上图）中金·凯瑞 (Jim Carrey) 饰演的角色，以及《荒岛余生》中汤姆·汉克斯饰演的查克 (左下图)。

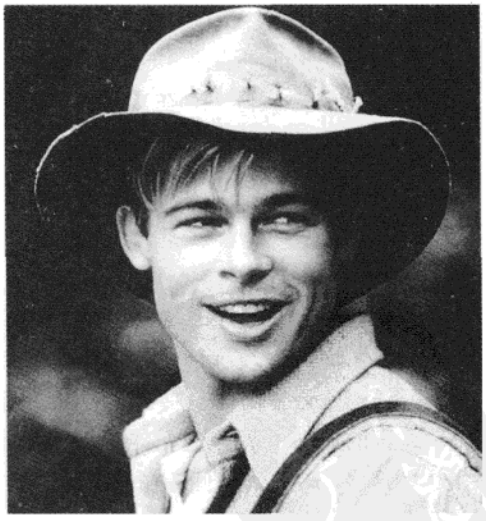


图 3.21　静态角色

一些银幕角色不会变化，或他们具有很强的个性，不受重要事件的影响。如《王牌大贱谍 3》(*Austin Powers in Goldmember*，左图) 中麦克·梅尔斯 (Mike Myers) 饰演的可笑的邪恶博士 (Dr. Evil)，或布拉德·皮特 (Brad Pitt) 在《大河之恋》(*A River Runs Through It*，右图) 中饰演的悲剧人物。

身上）。或者他们对事件的意义不敏感，因而无法成长或变化，比如影片《原野铁汉》中的同名主角（保罗·纽曼饰），或者《公民凯恩》（*Citizen Kane*）中的查尔斯·弗斯特·凯恩（Charles Foster Kane，奥逊·威尔斯 [Orson Welles] 饰）。

编剧罗伯特·唐恩（Robert Towne）认为，静态角色对于喜剧来说几乎是必不可少的，而动态角色则对于严肃剧是必不可少的。

> 喜剧中有一个特点是不言而喻的，就是重复、静态——你会发现，一个人物出现时是什么样，到结束时他还是什么样。这一点适用于所有喜剧。重复，甚至不由自主的行为，是构成喜剧的要素。阿契·班科（Archie Bunker，美国经典情境喜剧《一家大小》[*All in the Family*] 中那位观念保守又爱发议论的父亲）非常搞笑，因为他不断用各种形式重复他的偏见，而你期待这些东西……在戏剧创作中，人物的变化是最根本的要素。影片结束时的人物形象应该不同于影片开始时的样子。他发生了变化——精神上的，甚至是身体上的变化。[9]

扁平角色和圆形角色

另一种重要分类是扁平和圆形的角色。**扁平角色**（flat characters）是二维的、可预知的角色，缺乏来自心理深度的复杂性和独特气质。他们通常是典型的人物类型而不是真实的有血有肉的人。而有一定的复杂性和暧昧性、难以简单归类的独一无二的个体人物则称为**圆形角色**（round characters）或**三维角色**（three-dimensional characters）。

圆形角色并非天生比扁平角色更高级。这些术语仅表示故事框架内角色如何发挥不同的作用。实际上，在需要人们把注意力从人物形象转向故事情节意义时，扁平角色比圆形角色更为有效——在寓言中就是如此。

七、寓言

一个故事，若其中的物体、事件、人物都有某个抽象（与具体相对）的意义，就是寓言。在寓言中，每个要素都是相互依赖的，共同构成一个系统，该系统以纯粹象征的手法讲述一个清楚、独立、完整、有教诲意义的故事（图 3.22）。

寓言的主要问题是它很难让两个方面（具体的和象征的）的意义具有同样的吸引力。通常，影片过于侧重象征意义，会导致观众对具体情节失去兴趣。不幸的是，为了成为有效的象征，寓言中的人物不能拥有过多的独特个性，因为角色越具体就越不具备代表性。但这些困难并不妨碍寓言用电影形式进行有效的表达。诸多优秀

[9] Robert Towne, quoted in Brady, p.394.

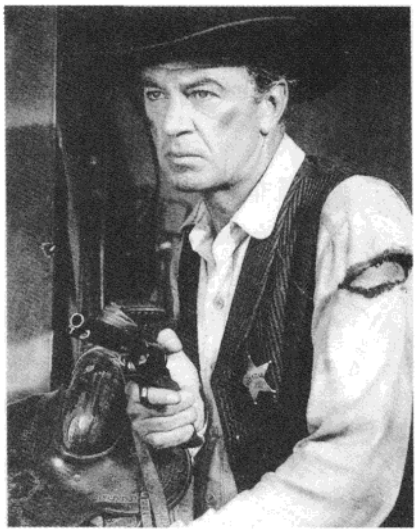


图 3.22　寓言

在影片《广岛之恋》(*Hiroshima*，左图)中，导演阿兰·雷乃通过剧中人物对深沉、痛苦的经历的回忆，编织了一个令人难以忘怀的爱情与战争的寓言。影片《正午》(*High Noon*，右图)中，加里·库柏(Gary Cooper)扮演一位充满责任感的执法者，由于懦弱的小镇居民的背叛，必须孤身迎战一心想复仇的亡命之徒，这部影片通常被认为是讽喻了好莱坞的麦卡锡大清洗。

的寓言片清楚地证明了这一点，如《砂之女》(*Woman in the Dunes*)，《踩过界》(*Swept away... by an unusual destiny in the blue sea of August*，1975)，《蝇王》(1963)，以及《第七封印》。然而，不论是在电影还是文学中，表达字面意思之外的含义最常用的(也是最微妙的)手法是象征符号的使用。

八、象征

从最广泛的含义上，无论是在艺术作品中，还是日常交流中，**象征符号**(symbol)就是代表别的东西的事物。它通过引发、刺激或唤起符号感知者大脑中留下的相关概念来表达其他含义。

人类交流的所有形式都涉及符号的使用。如果我们已经掌握与某符号相关的或内在的思想或概念，我们就能够理解该符号的含义。例如，交通信号灯就是用象征符号来传递信息。当信号灯变绿或变红，我们不仅饶有兴趣地观察颜色之间的变化，同时还根据它传递的象征信息做出反应。然而，对于一个从未见过交通信号灯的人而言，颜色的变化没有象征意义。因此，此人若于交通高峰期在繁忙的都市中心地带走动，就会很危险。

理解一件艺术作品需要对它使用的符号的特点、功能和意义有一定的认识。在影片中，几乎任何事物都可以具有象征意义。在很多情节中，场景布置有很强的象征含义。角色的使用也常常是有象征意义的，而角色一旦具有某种象征性；他们所卷入的冲突也就有了象征意义。因此，能够感知影片中所运用的象征手法的特有属性就非常重要。

在任何形式的故事情节中，象征符号是指能够代表、暗示或引发一系列复杂的想法、态度或情感的某一特定事物、景象、人物、声音、事件或地点，它们由此获得了超出自身的意义。一个符号就是一种特殊的充满能量的交流单元，其功能有点像一节蓄电池。在被赋予一系列联想（可以是想法、态度或感情）之后，它就能够储存这些联想，并在任何被使用的时候传递这些信息。

（一）通用的和自然的象征符号

电影制作者可以使用通用的符号，或者为某一特定影片创造一些符号。通用符号是预先被激活的——随时可用的符号，能传达出既定文化背景下大多数人都能理解的价值观和联想。电影制作者通过运用可以自发地唤起人们复杂联想的物体、景象或人物，可以免于在影片背景中营造相关的态度、情感等；他们只需恰当地运用这些符号，充分利用其沟通潜能。因而，美国国旗（引发我们心中与美国有关的情感和价值观）和十字架（唤起许多能联想到的基督教价值观和情感）作为适用于广泛的观众的符号，可以进行有效的使用。根据对所体现的思想的不同态度，观众的反应也不尽相同，但是所有来自同一文化背景的人都能理解其基本的象征意义。

许多通用符号所蕴含的意义是外界赋予的——通过对人物、事件、地点或思想的联想——而不是来自它们自身的特点。例如，十字架形状本身并不暗示基督教，是千百年来赋予耶稣受十字架之刑的宗教价值观和思想，让十字架有了宗教的象征意义。

然而，有些事物具有天然的、与生俱来的属性，特别适合充当象征符号。美洲秃鹫就是一个很容易识别的死亡的象征。它的羽毛为黑色，一种令人联想起死亡的颜色；而在习性方面，它是食腐动物，以死尸为食，不愿靠近活的动物。同样重要的是秃鹫的可见性：它在死尸或行将死亡的动物周围或上空作悠长而缓慢的翱翔，标志着死亡的存在。因此，秃鹫间接但明确地传递了死亡的信息，观察者无需见到死亡的物体就可以知道死亡的存在。老鹰和鸽子的习惯或生活方式在决定它们的象征意义时也具有至关重要的作用。

（二）创造象征意义

在很多情况下，电影制作者无法依靠已有的象征符号，而必须创造象征符号，赋予它们来自影片背景的意义。他们让一个具体的物体或景象承载联想、情感和态度，

然后由它来引发这些联想，从而创造出象征符号。赋予物体象征意义时，作者有双重目的。首先，他们希望增加该物体的内涵以传递意义、情感或思想；其次，他们想要清楚地表明对该事物进行了赋予象征性的处理。因此，许多用来赋予象征意义的手法亦可以充当相应的提示，表明某事物具有象征意义。

有四种赋予象征意义的基本手法：

1. 重复

也许赋予一个物体象征意义的最明显的方法就是吸引人们频繁地注意它，超出一个简单的表面物体应受到的关注。重复使物体每次出现时都具有更强的重要性和象征力（图 3.23）。

图 3.23　反复出现的象征分离的场景

在影片《原野奇侠》中的这一幕，农夫的妻子玛莉安（Marian，琪恩·阿瑟 [Jean Arthur] 饰），站在屋内窗户旁边，而肖恩（Shane，艾伦·拉德 [Alan Ladd] 饰），这个曾经的西部枪手，而今的农夫帮手，则站在窗户外侧，看着屋内。这个象征分离的画面反复出现在整个影片中。肖恩总是旁观者，虽然身在此处，却不是这个温暖家庭的一部分，也不是紧密抱团的农民团体的一分子。在一些场合，肖恩站在露天的过道上，看着屋里其乐融融的家庭场面，或者在农夫聚会上独自一人远远地坐着。图中的场景还有额外一层含义：肖恩和玛莉安之间有一种强烈而又莫名的相互吸引，但又在彼此间设立了一堵墙，既出于基本的为人准则，也出于对彼此的爱恋和农夫（范·赫夫林 [Van Heflin] 饰）的尊重。

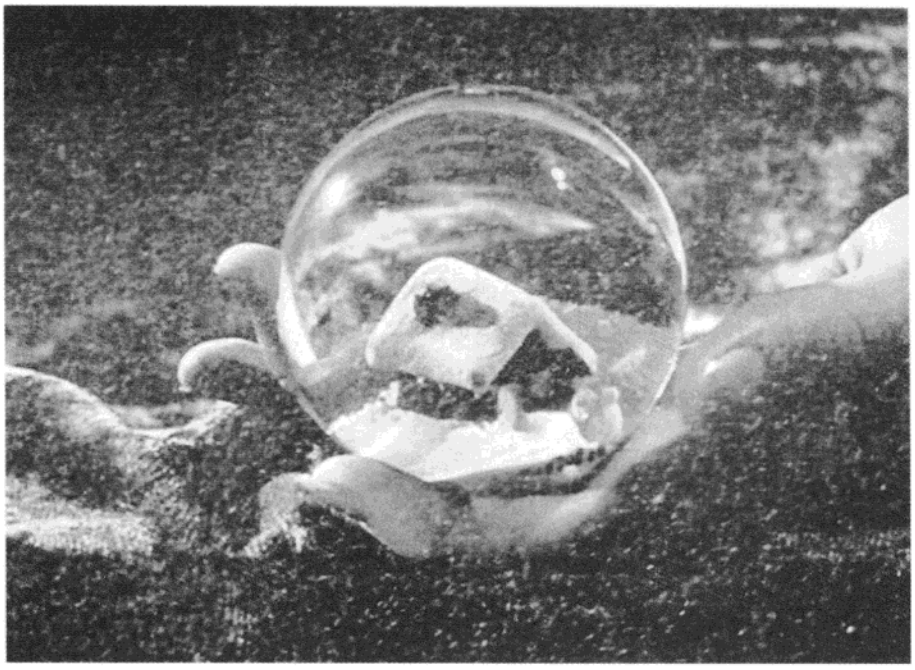


图 3.24 具有象征意义的细节

电影评论家罗伯特·卡林格（Rober Carringer）令人信服地指出，《公民凯恩》中最有力的象征符号是一个简单的玻璃镇纸——有雪花图案的玻璃球。在影片著名的开场镜头中，玻璃球被打碎了。

2. 角色赋予事物的象征意义

当一个特定的人物给予某物一定的意义和重要性时，该事物就具有了象征意义。通过给予某事物异乎寻常的关注（如《我的盛大希腊婚礼》[*My Big Fat Greek Wedding*] 中父亲频繁使用装玻璃水的 Windex 瓶子），或者在对白中反复提及某一事物或想法，该角色暗示这一事物或想法有不寻常的意义。以这种方式赋予意义的象征符号可能相对来说不太重要，仅用于对该角色作深入了解。但有时它们也可以对整体戏剧结构发挥重要作用，如影片《公民凯恩》中著名的象征符号“玫瑰花蕾”——或者更重要的，如这部威尔斯编、导、演的影片中的玻璃雪球（图 3.24）。

3. 上下文

有时，一个事物或情景仅仅凭借其在影片中的位置安排就可以产生象征的效果。它通过以下三种方式产生的联想来建立象征意义：(1) 通过它与同一画面中其他可见物的关系；(2) 通过剪辑将一个镜头与另一个镜头并置；(3) 根据该物体在影片结构中的重要程度。

作家田纳西·威廉斯（Tennessee Williams）同名作品的电影版《夏日惊魂》（*Suddenly, Last Summer*）中的象征性意象——维纳斯捕蝇草——就很好地诠释了通过上下文赋予某意象象征意义的三种手法。

维纳斯捕蝇草是一种巨大的植物，开白色花，有两片可以开合的像腭一样的叶片。当昆虫进入腭片之间时，它们就会像嘴巴一样闭合，把昆虫困在里面，然后捕蝇草就以它为食。在影片《夏日惊魂》中，一旦明白该捕蝇草的特征和进食习惯后，它就被用来暗示或代表一种主题思想——剧中角色的弱肉强食或同类相残。

这种植物的特征经维纳波夫人（Mrs. Venable，凯瑟琳·赫本 [Katharine Hepburn] 饰）之口说出，而且该植物占据了她椅子旁边的一个位子，共同出现在同一个画面中。当维纳波夫人谈到她死去的儿子塞巴斯蒂安（Sebastian）时，我们开始观察她和这棵植物的关系，因为对白表明她是一个食人者，野蛮地从对儿子的回忆中汲取养料。通过剪辑的并置——镜头从维纳波夫人讲述时张合的嘴的特写快速切换到捕蝇草的特写，它正在捕获一只毫无戒备的虫子，腭片迅速合上。

即使不通过影片的上下文反复强调其象征意义，捕蝇草仍可以作为一个象征符号。思考一下，如何仅在片头和片尾使用该意象：在影片开始时，将一个维纳斯捕蝇草的特写镜头作为标题的背景。然后在标题放完时，一只昆虫落在花上，被突然闭合的腭片捕获。此后该植物不再出现，直到影片即将结束时，它再次出现，引诱另一只虫子进入它的腭中。

在这种情况下，它在影片结构中的位置会促使我们考虑它的象征作用和对于影片整体的意义。影片《歌厅》（*Cabaret*）用完全相同的方式使用了纳粹臂章扭曲、“演进”的画面。

4. 用特殊视觉、声音效果或音乐进行强调

电影有多种独特的方式可以强调既有象征符号的意义，或暗示某事物具有象征意义。视觉方面可以通过占主导地位的颜色、长久停留的特写镜头、不同寻常的摄影角度、从清晰到模糊的焦点变化、凝固的画面或灯光效果等手段来实现。类似的强调效果也可以通过声效或使用配乐来完成。对于独特的自然界的声音或音乐叠句，如果通过前述三种方式中的任意一种建立复杂的关联，它们就会具备象征意义。

虽然电影制作者想要清楚地表达想法，但他们并不想过于简单或直白地表达。因此，有些象征符号可能非常简单明了，其他符号则是复杂而模糊的。后面这类符号很难对应上一个清楚而确切的阐释；对于特定符号的象征意义，可能没有唯一的正确答案，而是有若干个同样合理的不同解释。这并不是说电影制作者有意使用模糊的符号来迷惑观众，他们使用这种复杂方式通常是为了丰富或提高作品内涵。

（三）象征阵式和递进

虽然各象征符号可以在相互之间没有明显联系的情况下单独存在，它们也经常互相交织，形成所谓的**象征阵式**（symbolic patterns）。在这种情况下，电影制作者通过多个符号来表达同一个思想，而不仅仅依赖一个符号。象征阵式的形成有一定的推进过程，由此随着影片情节的发展，象征符号的作用或力量也逐渐加强。

一个极好的例子是在影片《夏日惊魂》中，复杂的象征阵式逐步发展，直至影片的高潮。弱肉强食的野蛮世界的概念，通过维纳斯捕蝇草和维纳波夫人建立起来。其他具有同样象征意义的意象也用于该象征阵式，不断加强戏剧表现力。该阵式中第三个具象征意义的意象出现在维纳波夫人描述她和塞巴斯蒂安在安卡塔达斯见到的一幕景象中：[10]

> 在安卡塔达斯狭长、黑色的海滩上……刚孵出的小海龟挣扎着爬出沙坑，开始了奔向大海的历程……它们要躲避天空中同样黑压压一片的食肉鸟的攻击！……整个沙滩都动了起来，热闹异常，刚孵出的小海龟向大海冲刺，而鸟儿盘旋然后俯冲、攻击——再俯冲、攻击！它们向刚孵出来的海龟冲过去，把它们翻过来，露出柔软的腹部，然后撕开、撕碎并吃掉……

通过建立同一主题的三个象征符号（维纳斯捕蝇草、维纳波夫人和食肉鸟），编剧暗示了它们的重要作用。维纳波夫人继续讲她的故事：

> 整整一天，他顶着烈日酷暑缩在帆船上鸡窝般的桅杆斗上，观看海滩上的生死搏斗，直到天色太暗无法看清为止。然后顺着帆索下来，说，“噢，我看见‘他’了”。他指的是上帝……他的意思是，上帝向人们展示了一副野蛮的脸，并向他们凶狠地喊叫着，这就是我们从上帝那儿听到或看到的……

该象征阵式中下一个令人震惊的意象出现在凯瑟琳（伊丽莎白·泰勒 [Elizabeth Taylor] 饰）描述塞巴斯蒂安时：

> “我想要白人，就在菜单下面……”表兄塞巴斯蒂安说，他饿坏了，渴望要些金发碧眼皮肤白皙的人，他对黑色皮肤的人实在是感到厌烦……这是他谈论人们的方式，好像他们是——菜单上的一道道菜——“那一个秀色可餐，那一个比较合胃口”，或者“那一个不合我胃口”——我想他真的饿坏了，只吃些药丸和沙拉……

[10] Tennessee Williams, *Suddenly, Last Summer*. Copyright © 1958 by Tennessee Williams. All rights reserved. All quotations reprinted by permission of New Directions Publishing Corporation.

接着，该象征阵式进入下一个意象，试图将画面中的小孩与早先出现的食肉鸟联系起来：

> 沿着海滩有许多赤裸的小孩，一帮黑且瘦得可怕的赤裸的小孩，看上去就像一群拔掉毛的鸟，他们会突然冲向带刺的铁丝网，就像被海面上泛着白光、灼热的海风刮过去一样，嘴里喊着“潘、潘、潘！”……当地语面包的意思，他们把黑黑的小拳头塞进嘴里，带着可怕的狞笑，小黑嘴里发出狼吞虎咽的声音。

在影片的高潮，食肉鸟的形象再一次出现，但这一次完全是以人的面目呈现，从而使得画面更加令人震撼：

> 塞巴斯蒂安开始跑起来，他们立刻尖叫着，似乎要飞了起来，他们很快就超过了他。我尖声叫了起来，我听见塞巴斯蒂安在恐惧地喊叫，他只喊了一声，就被追赶他的那群拔光了毛的小黑鸟截在了半山腰。
>
> 我跑下去……一路喊着“救命”，直到……侍应生、警察和其他人——从房子里跑出来，跟着我跑到山上。当我们来到表兄塞巴斯蒂安被那群无毛小黑麻雀吞没的地方，他——他赤裸地躺在地上，而他们则赤裸地爬在他身上，像趴在一堵白墙上，而你根本不会相信，没有人会相信，没有人会相信看到的一切，没有人，没有人能够相信，我也不怪他们！——他们吃掉了他的部分躯体。
>
> 他们用手或刀子，或他们用来奏乐的锯齿状的罐头铁皮，一点点地割下来，塞进他们凶恶的、空洞的小嘴里，狼吞虎咽。

这件意外发生在一个村子里，村子的名字也具有象征意义：卡贝扎·德·拉波(Cabeza de Labo)，意思是“狼头”，又一个野蛮和吃人的形象。

至此，通过复杂的象征阵式，影片对人类的生存状态表达了自己的看法：地球是一个野蛮的丛林，生活在其中的生物互相残杀。这种思想通过一系列象征：维纳斯捕蝇草、吞食小海龟的鸟、塞巴斯蒂安的渴望和卡贝扎·德·拉波村子里的食人族小孩清楚地表达了出来。威廉斯把这些象征符号有效地组织起来，随着影片情节的展开而变得更加鲜明、强烈和震撼人心。

（四）冲突的象征意义

电影中某些冲突仅仅是冲突，除此外没有别的含义。然而大多数冲突容易获得某种象征意义，使卷入其中的个人或力量能体现某些超出自身的东西。很自然地，冲突中对立的各方力量，把自己与特定的普遍观念或价值体系联系起来。即使是最普通的推理侦探类影片和典型的西部片至少也模糊地暗示这是法律、秩序和违法、

混乱之间的冲突，或者是简单的善与恶的斗争。电影冲突所体现的其他象征主题包括文明与野蛮、感官享受与精神追求、变革与传统、理想主义与实用主义，以及个人与社会的斗争等。几乎任何冲突都可用象征性的或普遍化的术语来表达。因为理解这些象征符号的含义对于确定和理解影片的主题至关重要，我们应从字面意义和象征意义两个层面来分析主要冲突。

（五）隐喻

电影制作者采用的各种表现手法中，与运用象征符号紧密相关的是**视觉隐喻**（visual metaphors）。象征符号代表或描述别的事物，而视觉隐喻则是利用一个意象与另一个意象的相似性进行比较，帮助我们更好地理解这个意象。这种比较通过将两个意象并置剪辑在两个连续的镜头中实现。例如，在谢尔盖·爱森斯坦（Sergei Eisenstein）的影片《罢工》（*Strike*）中，工人被追捕和杀害的镜头与屠夫宰牛的镜头互相切换。

在这个例子中，第二个意象（屠宰）是**外部隐喻**（extrinsic metaphors）——就是说，它不属于故事情节的一部分，而是由电影制作者人为地放入场景中。在现实主义或自然主义影片中，外部隐喻看起来牵强、笨拙甚至极为可笑，破坏了影片的真实感，而真实感对于这类影片来说极其重要。相反，喜剧片和幻想类影片则可以随意使用此类隐喻意象，强调内心或主观视角的严肃影片也可以。法国影片《天使爱美丽》（*Amélie*）就喜欢谨慎地使用此类隐喻，它有时也发挥视觉双关的作用（图 3.25）。

内部隐喻（intrinsic metaphors）直接出现在场景中，比外部隐喻更自然，通常也更巧妙。影片《现代启示录》（*Apocalypse*）中有一个与爱森斯坦的影片《罢工》中的外部隐喻很像的内部隐喻。当威拉德上尉（Captain Williard，马丁·西恩 [Martin Sheen] 饰）在一座庙中执行他的使命——“以极端手段结果柯兹（Kurtz，马龙·白兰度饰）”时——镜头转为农家院中一场令人恐怖的宗教祭祀仪式，一头巨大的公牛被斧子砍死。

任何象征符号或隐喻的戏剧效果或交流作用的有效性取决于它的原创性和新鲜感。一个陈旧的象征符号不再能传递任何有深度的内容，而一个俗套的隐喻与其说是个帮手，不如说是个累赘。在观看老片时这是相当头疼的问题，现在看来是陈词滥调的隐喻和象征符号，在影片拍摄时可能是很新颖的原创。

（六）过分解读象征意义

然而，对象征符号的阐释可能走向可笑的极端，正如影片《西北偏北》（*North by Northwest*）的编剧欧内斯特·莱曼所述说的那样：

图 3.25　视觉隐喻

在让－皮埃尔·热内(Jean-Pierre Jeunet)执导的影片《天使爱美丽》中，一个年轻的女招待(奥黛丽·塔图 [Audrey Tatou] 饰)在选择人生方向时经历了很大的波折。无论她只是在看电影，还是在很搞笑地试图帮助她的父亲和邻居，导演都力图把她内心的紧张状态以令人愉快的意象呈现出来。例如，那个满世界旅行的花园小矮人发挥过重要作用；一度，女主人公也变成了爱的黏合剂。

我曾经看到过一本法国电影杂志，上面刊载了《西北偏北》中角色的运动路线示意图，以及它们如何的有意义：这儿，从左到右……那儿，场景作循环交替出现。希区柯克和我在读到有关他影片中象征手法的分析文章时经常发笑，尤其是影片《家庭阴谋》(*Family Plot*)。一个道具管理员误将两片木头支起来，看上去隐约像个十字架，而失控的小汽车冲下山去，穿过一片田，冲过篱笆，撞在该木头架子上。于是纽约一些博学的影评家评论说：希区柯克的反天主教思想又出现了。在我随影片《家庭阴谋》剧组参加夏纳电影节时，卡伦·布莱克 (Karen Black)、布鲁斯·邓恩 (Brune Dern) 和我一同出席了一场电影发布会，某法国新闻记者煞费苦心地解读了影片中的车牌号码：885DJU。他给这些数字做了精妙的诠释。当他总算解释完后，我说："我很抱歉地告诉你，我之所以在影片中使用这个牌照，仅仅是因为它是我曾经用过的号码，我觉得在法律上比较安全。"这就是象征主义。[11]

[11] Ernest Lehman, quoted in Brady, pp.199–200.

我们应该记住，对一部影片中的象征手法进行剖析，可以深化影片内涵，也可能导致荒谬的结论。正如象征主义宗师西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud）所说的那样："有时雪茄就是一支雪茄。"

九、反讽

反讽（irony），从一般的意义上说，是将相反的人或事物进行并置或关联的一种文学、戏剧或电影的表现技巧。通过强调尖锐的、令人吃惊的对比、反转或矛盾，反讽增加了智性因素，并同时实现了喜剧和悲剧的效果。为了更好地理解反讽，必须根据它出现的上下文将它分为不同的类型。

（一）戏剧性反讽

戏剧性反讽（dramatic irony）通过不知情和知情之间的对比产生讽刺效果。影片制作者会提供给观众一些剧中人物所不知的信息。当角色说话做事时，他并不了解事情的真相，而戏剧反讽的功能是创造每一句对白的两种不同的意义：(1) 剧中不明真相的角色所理解的含义（字面上或表面的含义）；(2) 了解真相的观众所理解的含义（具有反讽意味的意义，与字面意义相反）。

由于知道一些剧中人物所不知道的信息，我们会因为明白某个玩笑或秘密而从中获得满足（图 3.26）。例如，在索福克勒斯（Sophocles）的戏剧《俄狄浦斯王》（*Oedipus*）中，俄狄浦斯称自己是"好运之子"和最幸运的人，他并未意识到自己已经弑父娶母。因为我们知道事情的真相，我们把这些话视为一个痛苦的玩笑。另一个略为轻松一些的例子来自影片《超人》（*Superman*）。虽然我们知道，克拉克·肯特（Clark Kent）就是真正的超人，但露易丝·兰（Lois Lane）并不知道。因此，每次露易丝指责克拉克胆小懦弱，理由是每当麻烦来临他总是不见人影时，我们唯有窃笑，因为我们知道实情。

当摄影机向我们展示剧中人物看不见的信息时，戏剧反讽——无论产生喜剧效果还是制造悬念——都可能纯粹是视觉上的。例如，在一个喜剧性的追捕情节中，试图逃脱追捕的人却可能与追捕者冲向同一个角落，但只有我们能看到这些，并预料到双方突然见面时会如何惊骇。恐怖影片也经常使用类似场景来加强并延长悬念。由于戏剧反讽能有效地丰富影片对观众在情感和智识两方面的影响，从古希腊诗人荷马在《奥德赛》中使用该手法开始，戏剧反讽就成为文学和戏剧艺术中广泛使用的一种技巧，至今仍然效果显著、广受欢迎。

图 3.26　戏剧讽刺

在影片《致命诱惑》中，迈克尔·道格拉斯的妻子安妮·阿彻（Anne Archer）对她丈夫与格伦·克洛斯之间狂热的婚外情毫无察觉，而格伦·克洛斯却出现在他们的公寓里假装有兴趣租下它。因为我们不但知道他们的关系，而且知道克罗斯行事怪异，因而图中这一看似普通的场景其实充满了悬念，并使我们对毫无戒备的阿彻更加同情。

（二）情境反讽

情境反讽（irony of situation）本质上是一种**剧情反讽**（irony of plot）。它包括局面的突然颠倒或事件发展适得其反，因而剧中人物行为的最终结果与他或她的意图正好相反。影片《俄狄浦斯王》的整个剧情结构都涉及情境反讽：俄狄浦斯和约卡斯塔（Jocasta）为了避免预言变为现实而做的每一件事，实际上都促成了预言的实现。美国短篇小说作家欧·亨利（O. Henry）就经常运用这种手法。在他的优秀短篇故事《红酋长的赎金》（*The Ransom of Red Chief*）中，两个绑匪绑架了一个男孩，但这个孩子是如此古怪精灵的捣蛋鬼，最后他们不得不付钱请孩子的父母把他领回去。

（三）角色反讽

当角色自身呈现出很强的对立或相反的性格，或他们的行动和预期的行为模式完全相反时，角色反讽（irony of character）就产生了。例如，俄狄浦斯就是文学史上最具反讽意味的角色，因为他身上所具有的矛盾的特征不胜枚举。他既是寻找杀父

凶手的侦探，又是被自己搜寻的杀人犯；他长着眼睛，却看不见真相（与他的衬角——盲人预言家提瑞西亚斯 [Tiresias] 截然相反）；他是最伟大的解谜者，但他又不知道自己的真实身份；他是他母亲的丈夫，孩子的兄长；当他最终看清真相时，他把自己的双眼刺瞎了。

当一个角色与我们头脑中的固定模式不一致时，也会表现出反讽的效果，正如以下虚构的场景所示：由伍迪·艾伦和约翰·韦恩饰演的两个士兵，被敌人的炮火困在一个散兵坑内。迫击炮弹不断落在散兵坑周围，约翰·韦恩扮演的士兵惊慌失措，抱头痛哭；而伍迪·艾伦饰演的角色则咬着刺刀，双手各抓一枚手榴弹，独自向敌人的阵地冲去。

（四）场景反讽

当一个事件在我们认为完全不可能发生的场景中发生了，就是场景反讽（irony of setting）——如小孩在坟场出生，或美丽如画的环境中发生的谋杀案（图 3.27）。

图 3.27 场景反讽

图中所示为影片《弗兰肯斯坦》（*Frankenstein*）中的一幕。湖边如画的风光（盛开的鲜花是重要的元素）似乎是一个预示着温馨时刻的绝妙场景。天真的怪物找到一个不怕他的小朋友，两人一起玩了一小会儿，他们一起采摘鲜花，并快乐地把花扔向湖中。后来怪物发现身后无花可扔，于是就把手伸向了小女孩。

（五）语调反讽

影片同时在多个层面传递信息，因而反讽也有多种类型，其中语调反讽（irony of tone）效果尤其显著。本质上说，语调反讽主要涉及相反的态度或情感的并置。在文学上，古典学者伊拉斯谟（Erasmus）的《愚人颂》（*The Praise of Folly*）堪称典范。读者必须从字里行间仔细阅读，才能发现作品实际上是对愚人的谴责。18 世纪英国杰出的政论家和讽刺小说家斯威夫特（Swift）的经典文章《一个温和的建议》（*A Modest Proposal*）是另一个语调反讽的例子。作者的建议虽以一种理性、冷静而谦虚的方式提出，却极为残暴：爱尔兰人必须把他们满周岁的小孩卖给富有的英国地主，就像烤乳猪一样供其享用。在影片中，通过声轨和视觉图像同时表达出相反的情感态度，可以有效地形成语调反讽。可参看影片《早安，越南》（*Good Morning, Vietnam*）中，一句充满乐观的“多么美好的世界”与一连串爆炸镜头的并置效果。

电影中可以出现多种不同的反讽手法，因为电影可以同时从不同的层面表达思想。实际上，这种多层面的特点可以变得相当复杂，其效果很难简单描述。如影片《奇爱博士》（*Dr. Stangelove*）的最后一幕，由三个独立而相反的部分组成：（1）图像，由多个原子弹蘑菇云缓缓上升的镜头构成；（2）声轨，维拉·林恩（Vera Lynn）那甜腻腻的嗓音唱着《某个阳光灿烂的日子我们再相逢》（We'll Meet Again Some Sunny Day）；（3）情节意味深长，是我们所知的所有生命的终结。维拉·林恩那一缕天真的歌声久久回荡在画面之上，让我们注意到蘑菇云那令人窒息的美。这种美与恐怖的反讽组合产生了强烈的效果。影片中的这种组合情况很少，但观众必须时刻注意配乐、画面与声音的并置，及各种形式的过渡可能包含的反讽意味。

（六）宇宙反讽

虽然反讽基本上是一种表达方式，然而对反讽技巧连续不断地使用，则可能意味着电影制作者抱有特殊的哲学观或愤世嫉俗的世界观。因为反讽所描述的每一种情形都具有两面性，或两种不同的真相，它们相互否定，或至少是相互起反作用。反讽手法的总体效果是揭示人类经验的可笑的复杂性和不确定性。生活看起来就是一系列的似是而非和似非而是，具有模糊性和差异性，没有一种事实是绝对的。此类反讽暗示生活就是一场游戏，游戏中的玩家知道自己不可能赢，也知道游戏的荒谬性，但仍然继续玩下去。然而从积极的方面来说，反讽能够让生活看上去同时既有悲剧性又有喜剧性，使我们看待事物不会过于严肃或刻板。

从宇宙的规模看，一个有反讽意味的世界观暗示着某种至高无上的生物或造物主的存在，无论称之为上帝、命运、宿命还是超能力，并没有多大区别。含义是：该至高无上的东西在有意地操纵各种事件，打击并嘲笑人类，跟人类开永久而残酷的玩笑，并以此为乐。

虽然反讽通常具有幽默的效果，宇宙反讽（cosmic irony）却触及内心的痛楚。它可以博得一笑，却不是通常意义上的笑。它不是发自内心的，而是很突然地往外吐出一口气，就像咳嗽一般，从嗓子眼处发出，在心和大脑之间。我们笑了，也许是因为伤得太深而哭不出来。

自测问题：分析虚构的、戏剧的要素

故事情节

对照故事情节的5个特点分析影片：

1. 剧情或故事情节是否统一？
2. 什么使故事情节真实可信？挑选具体的场景来解释影片所强调的几种真实：
   a. 遵循可能性或必要性法则的客观真实；
   b. 人性主观的、非理性的、情感的内心真实；
   c. 电影制作者创造的类似的真实。
3. 什么令影片具有吸引力？影片的高潮和败笔在哪里？
   整部影片或各个部分中，什么使你厌烦？
4. 影片是简单性与复杂性的完美结合吗？
   a. 故事的长度怎样适合电影媒介的时间限制？
   b. 影片是否有简单的准则，允许你在中途预测结局？它是否有效地将悬念保持到结束？
   c. 影片中什么位置有效地运用了暗示？影片中什么位置简单而直接？
   d. 故事反映的人生观简单还是复杂？什么因素影响了你的回答？
5. 影片处理感情戏时有多真诚？什么位置情感效果过火了？什么位置使用了低调处理？

标题的重要性

1. 标题是否恰当？从整部影片看它是什么意思？
2. 标题表达了几层不同的含义？每层含义如何适用于整部影片？
3. 如果标题具有反讽意味，它暗示了什么相反的含义或形成对比的人/物？
4. 如果你认为标题是个影射，它对这部作品的影射恰当吗？
5. 如果标题吸引你注意一个关键的场景，该场景为何重要？
6. 标题如何与主题建立联系？

戏剧结构

1. 影片采用线性结构（按照时间顺序排列）还是非线性结构？如果它用阐述性素材开头，是否能很快吸引你的兴趣？或者从故事中间开始更好一些？
2. 如果影片使用了倒叙，目的是什么？效果如何？

冲突

1. 找出影片的主要冲突。
2. 冲突是内心的（与自我的矛盾）、外部的，还是两者的结合？它主要是身体的还是心理的？
3. 用概括或抽象的术语来描述主要冲突(例如,体力与智力的冲突,人类与自然的冲突)。
4. 主要冲突如何建立与主题的联系？

人物刻画

1. 找出中心人物（最重要的人物）。哪些人物是静态的，哪些是变化的？哪些人物是扁平的，哪些是丰满的？
2. 影片运用了哪些刻画人物的方法？效果如何？
3. 哪些人物是现实的？哪些是夸张的？
4. 每个人物的动机是什么？哪些动作很自然地出于他们的内心？在什么位置导演似乎在操控人物，以适合影片需要？
5. 中心人物的喜好反映了他或她性格的什么方面？
6. 哪些次要人物发挥作用，引出了主要人物的个性特点？这些次要人物揭示了什么？
7. 找出一些你认为能有效地揭示人物性格的对白、图像或场景，并解释它们为何有效。
8. 哪些角色是固定角色，哪些是模式化角色？他们出现在影片中的原因是什么？

象征

1. 影片中出现了什么符号？代表什么意义？
2. 影片使用了哪些普遍的、自然的符号？效果如何？
3. 哪些符号只是在影片的上下文中具有象征意义？它们如何获得象征意义？（换句话说，你怎么辨别这些符号，你怎么理解它们的含义？）
4. 影片如何运用其特殊手段（包含图像、声轨和配乐）赋予符号象征意义？
5. 哪些符号与影片中其他符号一起组成了更大的象征阵式？
6. 主要符号如何建立与主题的联系？
7. 故事是否围绕其象征意义编排，以至于它可以被称为寓言？
8. 哪些符号的意义清楚而简单？哪些符号复杂而模糊？什么赋予它们这个属性？
9. 视觉隐喻是否得到有效的运用？它们主要是外部隐喻（通过剪辑人为地加入情节）还是内部隐喻（场景自然的一部分）？
10. 影片的符号和隐喻是否新颖，独创性如何？如果它们看上去陈旧过时，你过去曾经在哪里看到过？

反讽

1. 在影片中你能找到什么反讽的例子？
2. 影片使用反讽是否已经达到相当多的程度以至于整部影片带上了反讽的基调？影片

是否暗示反讽的世界观？

3. 是否有特定的反讽的例子同时实现了喜剧和悲剧效果？
4. 影片什么位置出现了由戏剧性反讽实现的悬念或幽默？
5. 反讽如何有助于深化主题？

学习影片列表

《苦难》(*Affliction*, 1998)
《国王的人马》(*All the King's Men*, 1949)
《天使爱美丽》(*Amélie*, 2001)
《不良教育》(*Bad Education*, 2004)
《蝙蝠侠：开战时刻》(*Batman Begins*, 2005)
《比利·巴德》(*Billy Budd*, 1962)
《第二十二条军规》(*Catch-22*, 1970)
《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)
《借刀杀人》(*Collateral*, 2004)
《竞争者》(*The Contender*, 2000)
《帝国陷落》(*Downfall*, 2004)
《弗里达》(*Frida*, 2002)
《好女孩》(*The Good Girl*, 2002)
《川流熙攘》(*Hustle & Flow*, 2005)
《致命ID》(*Identity*, 2003)
《蝇王》(*Lord of the Flies*, 1963)
《百万美元宝贝》(*Million Dollar Baby*, 2004)
《大人物拿破仑》(*Napoleon Dynamite*, 2004)
《耶稣受难记》(*The Passion of the Christ*, 2004)
《狂野之爱》(*Punch Drunk Love*, 2002)
《落水狗》(*Reservoir Dogs*, 1992)
《千与千寻》(*Spirited Away*, 2001)
《鱿鱼和鲸》(*The Squid and the Whale*, 2005)
《意外的春天》(*The Sweet Hereafter*, 1997)
《辛瑞那》(*Syriana*, 2005)
《夺金三王》(*Three Kings*, 1999)
《毒网》(*Traffic*, 2000)
《2046》(*2046*, 2004)
《愤怒之上》(*The Upside of Anger*, 2005)
《漫长的婚约》(*A Very Long Engagement*, 2004)
《灵异村庄》(*The Village*, 2004)
《一往无前》(*Walk the Line*, 2005)
《砂之女》(*Woman in the Dunes*, 1964)

总美工师的作用就像是建筑师、室内装潢设计师、历史学家、外交官，最后，他是人类行为和所有人心脆弱之处的观察者。

——维尼·托马斯（Wynn Thomas），总美工师

第四章　视觉设计

我们在第三章讨论过，故事由很多虚构的和戏剧性的元素组成，并且以电影剧作的形式呈现，是电影制作的基础和起点。但即使是一部结构和写作都很出色的剧作，对整部电影来说，也不过是空洞的框架。制作团队的核心成员将一起规划视觉设计或电影呈现的整体效果——导演、摄影师、总美工师和服装师必须仔细分析这个影片框架。团队的每个成员专注于单项的目标：为实现连贯的视觉质感或风格制定出大体的计划，使其能从艺术上适合所讲述故事的需要。

为了完成这个目标，制作团队需要考虑一系列极其重要的问题：要拍摄的故事用彩色还是黑白胶片更有效果？故事和场景需要宽银幕格式，还是标准的银幕格式？什么类型的用光能最好地传达出故事的情绪和调子？故事场景的哪些方面应该被强化，需要在摄影棚还是外景地充分实现这种强调？哪种服装和化装最适合人物的个性和生活方式？回答这些问题需要考虑很多复杂的因素。

一、彩色对黑白

设计一部影片的视觉效果要从最基本的电影风格元素开始考虑：这个故事应该用彩色还是应该用黑白拍摄？四十年前，对大部分影片的设计规划来说做这个决定是关键的一步。彩色摄影不仅仅是一项新异的发明，新的电影胶片和处理技术给电影制作者以更大的创作空间和更具灵活性的选择。但是，虽然彩色摄影很快成为电影观众的偏好，仍有很多导演、摄影师和总美工师保持着对黑白片的忠诚。他们认为黑白影像能使观众的注意力保持在人物和正讲述的故事上，避免他们因俗艳凌乱的背景而分散注意力。一些电影制作者认为彩色摄影会削弱艺术性，因为彩色摄影不要求像拍黑白片那样精妙的用光技术。导演约翰·福特（John Ford）在解释自己对黑白片的偏好时说：

> 对于摄影师来说，拍摄彩色片比黑白片容易很多。只要你对色彩和构图有点鉴赏力，就很容易上手。但是黑白片就相当困难——你必须了解你的创作目标，非常仔细地将光影安排妥当，并且透视正确。在彩色片中——就照着眼前的样子拍，但这样往往用光很不适当，把整个画面搞砸。有一些影片如《沉静的人》(*The Quiet Man*)，需要色彩——不是华丽的那种——而是柔和的、朦胧的那种色彩。虽然如此，对于一个出色的戏剧性故事，我更偏向于用黑白片；你可能会说我老派，但黑白摄影才是真正的摄影。[1]

即使到了 1971 年，导演彼得·博格丹诺维奇（Peter Bogdanovich）仍有意地选

[1] John Ford, quoted in *Film Makers Speak: Voices of Film Experience*, edited by Jay Leyda (New York: DaCapo Press, 1984), p.145.

择用黑白胶片拍摄《最后一场电影》。他回忆道：

> 我不想让电影看上去很漂亮。我也不想把影片做成怀旧的碎片，彩色总有美化世界的趋势，我不想要那样的东西。[2]

最终，观众想看到彩色影像——无论是在影院还是在电视屏幕前——这迫使电影制作者接受且发展新技术，运用彩色摄影增加丰富性和深度，并结合黑白电影制作技术的精妙之处。大部分现代电影制作者认为彩色摄影使他们能创造出更有表现力、更真实的画面，并能更好地和观众沟通。在设计团队的成员设计一部影片的视觉效果时，他们会考虑做出一个**色板**（color palette）——贯穿全片要重点使用的几种具体色彩，这些色彩能微妙地向观众传达出角色和故事的多个层面。以这种方式运用的色彩不再只是电影的装饰，它能强化电影的戏剧性元素。摄影师纳斯托·艾尔孟德罗斯（Nestor Almendros）说：

> 我喜欢色彩。（彩色）画面承载了更多信息，它能揭示出更多东西：我近视，色彩帮助我看并“读解”一个画面。黑白摄影已经到了极限，它的时代已经结束，在实际操作方面也不再有更多可能性了。而彩色摄影仍有很多实验的空间。[3]

虽然黑白片在现代电影中已经很少见，但黑白摄影正有小的回潮。它有时和彩色画面形成对比，让影片实现更多的特殊效果。无论如何，从1970年代末至今，有超过95%的美国电影是彩色片。因此，电影制作者在规划影片的视觉设计时，需要紧跟彩色摄影的发展潮流，并且考虑到彩色画面对观众的冲击力（对彩色摄影的具体讲解见本书第七章）。

二、银幕格式（宽高比例）

对于设计团队，另一个要考虑的重要因素是银幕格式——投射影像的尺寸和形状。为画面设定的视觉边界规定了摄影构图，根据摄影师纳斯托·艾尔孟德罗斯的说法，有助于观众读解银幕上的表面信息以外的内容：

> 我需要一个有四边的框架，我需要这种限定。在艺术中，没有哪种艺术性的实现不需要限制……在二维艺术中真正重要的不是呈现的内容，而是未被呈现出来的内容，那些不让自己被看到的内容……（我们）通过摄影机的取景

[2] Peter Bogdanovich, quoted in *Film Makers speak*, p.40.

[3] Nestor Almendros, *A Man With a Camera*, translated by Rachel Phillips Belash (Boston: Faber and Faber, 1984), p.15.

标准银幕：1.33：1

直到 1953 年，标准银幕才成为主要银幕规格。电视的画框有这种规格，今天可以租到的大多数 16 毫米的拷贝也是这样。因此，西尼玛斯科普宽银幕和其他宽银幕胶片都保留了在 16 毫米或电视格式中两边被切割掉的一些视觉信息。

宽银幕：1.85：1

宽银幕也被称为标准美国宽银幕，以此来与欧洲的标准（稍窄些的 1.66：1）相区别。这种流行的折中规格（在标准银幕和超宽银幕之间），是通过把标准银幕遮挡顶部和底部后而得到的。

潘那维申宽银幕（Panavision）：2.2：1

潘那维申宽银幕可能是今天最流行的超宽银幕系统，从构图的角度考虑，也许稍窄的格式使它比前身西尼玛斯科普宽银幕更为灵活。潘那维申宽银幕和西尼玛斯科普宽银幕都运用变形镜头，拍摄时将宽的画面“挤”到标准的 35 毫米胶片上，在放映时再将画面拉伸为宽银幕格式。

西尼玛斯科普宽银幕（Cinemascope）：2.55：1

图 4.1　流行的画幅宽高比

西尼玛斯科普宽银幕可以说有两种宽高比例。在 1950 年代，它的比例是 2.55：1，后窄化为 2.35：1，以适应灌制音轨。1950 年代，当剧场开始为了西尼玛斯科普系统而安装特殊银幕时，很多银幕以轻微卷曲来提升三维效果。虽然在公众中受到欢迎，但这个系统仍遭到很多批评，其中包括导演乔治·史蒂文斯（George Stevens），他宣称：“宽银幕更适合拍摄蟒蛇而不是拍人。”上面的线标明，在《无因的反叛》（*Rebel Without a Cause*）中，由宽银幕所展示的画面边缘信息，在 16 毫米和电视格式中被减掉了。

a. 标准银幕 1.33：1

b. 宽银幕 1.85：1

c. 潘那维申宽银幕 2.2：1

d. 西尼玛斯科普宽银幕 2.55：1

图 4.2　放映画面

电影《艾斯卡达的三次葬礼》(*The Three Burials of Melquiades Estrada*)同一场景的四种不同截图显示了四种尺寸和形状的银幕的差别。

> 器，完成对外在世界的选择和组织的过程。事物获得了关联性；这要归功于边框格式，它们限定了宽高比例。这样，我们能马上知道什么该要，什么不该要。[4]

放映的画面有两种基本的形状（比例）：标准银幕和宽银幕。标准银幕的宽高比例是 1.33∶1。宽银幕（此类型的著名品牌包括西尼玛斯科普宽银幕、潘那维申宽银幕及维士宽银幕 [Vistavision]）的宽高比例从 2.55∶1 到 1.85∶1 不等。银幕不同的尺寸和形状导致不同类型的构图问题（图 4.1，4.2）。

宽银幕在拍摄宏大场景和大量人群时能获得全景视野，也可拍摄有快速运动的西部片、战争故事、历史剧，以及运动感强的动作 / 冒险片。标准银幕更适合拍摄以小公寓为场景的亲密爱情故事，要求频繁地用紧凑的特写镜头且空间内主体运动应非常少。宽银幕画面实际上扭曲了形象，如果实际场景对它的视域来说太窄的话，就会减损电影的视觉效果。然而，诸如西尼玛斯科普和潘那维申这样的宽银幕，对实现恐怖和悬疑影片的表现效果十分重要。通过摇镜头或轨道移动镜头提升悬念时，将不断有新的视觉信息进入画面，由此制造出视觉紧张感，强化我们的被惊吓感。

三、电影胶片

电影胶片对视觉画面有重要影响。**细颗粒胶片**（smooth-grain film stock）能产生非常平滑的画面。这类胶片也能呈现出各式各样亮和暗的微妙差异，使导演能创造出细腻的韵味，有艺术感的光影与反差。因为这类画面的清晰度和完美的艺术性，它们经常比现实更有视觉冲击力。

粗颗粒胶片（rough-grain film stock）产生粗糙的、颗粒肌理明显的画面，在黑白之间有凌厉的反差，几乎没有中间阶段的过渡。因为报纸图片和新闻纪录片有这种粗糙感，这种类型的胶片总和纪录片“现场感”的特质联系在一起，给人的感觉是，拍摄者必须迅速地捕捉现实，因而较少关注清晰度和艺术的美感。

电影摄影师或许会使用两种不同效果的胶片。浪漫的爱情场面用细颗粒胶片拍（图 4.3），暴动的场面或者激烈的打斗场景用粗颗粒胶片拍（图 4.4）。

四、美工设计 / 美术指导 [5]

一旦决定了银幕格式和胶片类型，以及使用彩色还是黑白，浩繁的美工设计工作便启动了。

---

[4] Almendros, pp.12–13.

[5] “美工设计”和“美术指导”之间的界限很模糊。当只有一个名称出现在字幕中时，它们的意义相同。当两个名称都出现在字幕中时，总美工师设计影片的视觉质感，美术指导负责监督具体工作的执行。

图 4.3　细颗粒胶片

导演朗·霍华德（Ron Howard）在拍摄《达芬奇密码》（*The DaVinci Code*）一片时用了细颗粒胶片，使影片看上去有柔美、丝质的光泽，正如图中表现罗勃特·兰登（Robert Langdon，汤姆·汉克斯饰）教授和探员索菲·奈芙（Sophie Neveu，奥黛丽·塔图饰）之间默契的场景。

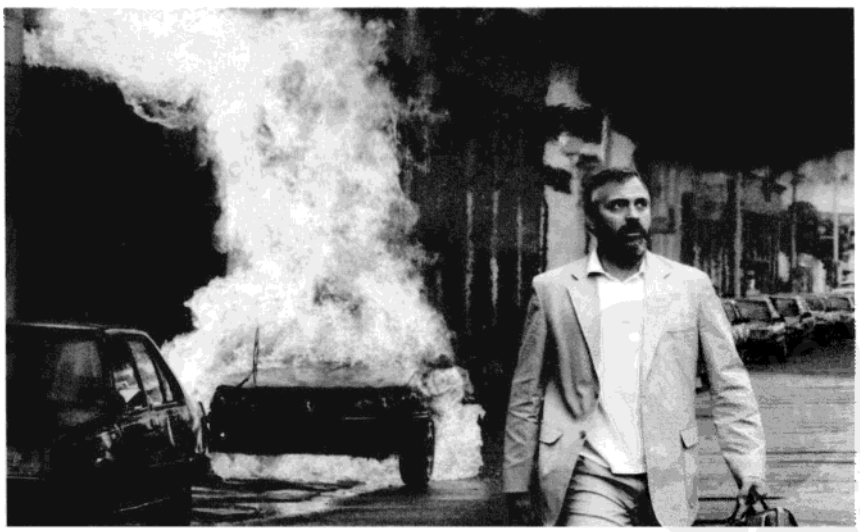


图 4.4　粗颗粒胶片

编剧兼导演斯蒂芬·加汉（Stephen Gaghan）在影片《辛瑞那》（*Syriana*）的很多场景中运用了粗颗粒胶片的效果。如上图，虚构的角色鲍伯·巴恩斯（Bob Barnes，根据中情局特工 Robert Baer 的事迹改编，乔治·克鲁尼 [George Clooney] 饰）引爆了一颗炸弹，当他迅速远离爆炸的巨大声响时，爆炸的明亮火焰开始蔓延到了画框外面。

图 4.5　获奥斯卡奖的设计

凭借为巴兹·鲁赫曼（Baz Luhrmann）的《红磨坊》（*Moulin Rough!*, 2001）创作出的精致舞台，包括图中妮可·基德曼（Nicole Kidman）一边唱歌一边乘着秋千荡过听众头顶的场景，凯瑟琳·马丁（Catherine Martine）赢得了美工设计的奥斯卡奖。

> 电影魔术的真正魔力在于……可以使观众感觉远在另一个银河系的地方像自己的家，可以把纽约城变为一个大型监狱，或者呈现出 2020 年有 2 亿人口的洛杉矶。[6]

现代的总美工师成功应对了各种各样的挑战，最终，他们对于现代电影在视觉方面的重要贡献得到了承认。总美工师首先制定复杂而详细的布景草图和计划，然后监督实施，直至最后的细节，包括布景的搭建、着色、家具布置、装饰，直到他/她得到了想要的准确效果；在电影制作的每个阶段，总美工师都会征求三个人的意见，他们直接对影片的视觉质感负责：导演、摄影师和服装师。这三个人紧密合作，征求彼此的意见，共同努力取得统一的视觉效果。

在现代电影中，这种合作经常被整合，导致美术指导在他们做出的设计中要提出对摄影机的角度和布光的建议——在过去，这些决定都完全由导演和摄影师作出。这样的要求很有道理，因为美工设计对影片的视觉效果有很大的影响力。它影响着摄影师对用光、角度和焦距的选择。举例来说，众所周知，《蝙蝠侠》中很多俯瞰和低角度镜头的使用，实际上是由安东·弗斯特（Anton Farst）创造的纽约城布景所决定的，这些布景不仅提升了空间的垂直感，也使所画的背景图和微缩模型更可信。

---

[6] Bart Mills, "The Brave New World of Production Design," *American Film* (January–February 1982), p.15.

同样，导演的许多基于其他因素的决定可能被精心制作的美术布景创造的气氛微妙地改变，如《大都会》（*Metropolis*）、《银翼杀手》（*Blade Runner*）、《黑暗之城》（*Dark City*）和《红磨坊》。

（一）剧本：创作起点

电影制作过程的每一步都以剧本为基本蓝图，这一点是千真万确的。剧本提供了电影视觉的完整感。正如总美工师保罗·西尔伯特（Paul Sylbert）提到的：

> 你不能给一部影片强加一种风格。它必须从剧本中产生出来、并从怎样将很多场景合为一个整体的认识中产生。风格应该如影片本身一样，有自己的运动方式。电影风格产生于每个部分，这些部分必须是相互关联的、必须指向某种效果。设计不是自我表达，而是有意味地使用物体、形式或色彩来为剧本服务。[7]

有时剧本已经暗示了视觉的隐喻效果，强化了对特定色板的需要，因而总美工师便会精心选择几种色彩，突出它们以暗示特定的情绪或气氛。例如，在总美工师帕特里兹·冯·布兰登斯汀（Patrizia Von Brandenstein）的理解中，电影《莫扎特》（*Amadeus*）的主要角色莫扎特（Mozart）和萨利埃里（Salieri）是相反的两极，她将这一理解运用到视觉设计中：

> 萨利埃里多数时候穿红色衣服……我认为关于萨利埃里的每件东西都是暗色的，意大利风格的，充满激情，但是很老派，黑暗而浮华、沉重，如他的音乐——也像他穿的织物：天鹅绒和羊毛。莫扎特的世界是反射着光的、明亮的，银器一般，浅色、光彩夺目，如水晶般玲珑，如他的音乐一样晶莹剔透。这里是音乐控制着设计。[8]

保罗·西尔伯特在设计保罗·施拉德的《色情电影》（*Hardcore*）时利用了相似的视觉隐喻。通过对不同色板的运用，他创造出两个完全不同的环境：

> 《色情电影》呈现了两个完全不同的世界。第一个是加尔文教派的密歇根大急流市的世界，第二个是色情世界。大急流市和色情世界的对比就是加尔文教派和地狱的区别。大急流市场景是窄的色域——棕色的调子、蓝色的瓷器和木头——反映了加尔文教派的精神。我保持了大急流市的窄色域，这

[7] Paul Sylbert, quoted in Vincent LoBrutto, *By Design: Interviews With Production Designers* (Westport, CT: Praeger, 1992), p.85.

[8] Patrizia Von Brandenstein, quoted ibid., p.186.

样一旦进入另一个新（色情）世界，我就可以自由地做任何事。我的计划是解放调色板。我可以在汽车旅馆的房间和妓院里运用红、白、粉、橙、黑、粉蓝。这种狂野的设计意在通过色彩表现这另一个世界混乱无序的状态。[9]

总美工师也可以通过控制给定场景的空间感，强化剧本中的思想（图 4.6）。在电影《四季之人》（*A Man for All Seasons*）中，为了强调红衣主教沃尔西（Cardinal Wolsey）令人恐惧的力量，美工师约翰·伯克斯（John Box）在描绘托马斯·摩尔（Thomas More）先生和沃尔西相遇时创造了强烈的幽闭恐惧症的感觉：

（导演）弗雷德·齐纳曼（Fred Zinneman）的意图是要将沃尔西 作为权力和权威来呈现。那对我意味着幽闭恐惧症的感觉，要突出沃尔西这个人物的特征和能量，即当托马斯·摩尔面对这个大个儿男人时，让观众和他一起紧张。所以我们将沃尔西安排在一个小房间里来强调他的大块头。他穿着红色的袍子，所以我们不能用其他色彩引导我们的眼睛离开中心人物，所以墙壁是色度更深的同一种红色。房间里没有其他引人注意的物体。他座位近旁的桌子比现实中的要小些，来强调沃尔西的块头。[10]

有时一个总美工师想要的与上面的例子刚好相反——他要在一个局促的空间里创造出大空间的幻觉。通过一种叫做**强化透视法**（forced perspective）的技术，美工师实际上扭曲了场景的某个方面，缩小了背景中物体和人的尺寸，创造出前后景距离更大的空间幻觉。茂瑙（F. W. Murnau）的经典默片《日出》（*Sunrise*）的摄影师查尔斯·拉谢（Charles Rosher），描述了这样的技术：

我曾用 35—55 毫米的广角镜头拍摄大咖啡馆的场景。所有场景中的地板在后部都做成向上的坡面；天花板也有人工透视：前景悬挂的灯泡比后景中的灯泡大。我们甚至安排了一些男女侏儒站在后景的露台上。当然所有这些产生了惊人的景深效果。[11]

（二）场景及其效果

场景（setting）表现的是电影故事发生的时间和地点。虽然场景往往看起来不突出，或是理所当然的，但仍是很多故事的关键要素，对影片的主题或整体效果有重要贡献。场景和其他故事要素——情节、角色、主题、冲突、象征符号——之间有复

[9] Paul Sylbert, quoted in *By Design*, p.82.

[10] John Box, quoted in *Film Makers Speak*, p.45.

[11] Charles Rosher, quoted ibid., p.404.

图 4.6　幽闭恐惧的场景

《帝国陷落》(*Downfall*) 用类似纪录片的形式虚拟了第三帝国的最后几天，几乎所有的情节都发生在幽闭狭窄的地下掩体内，片中有各种肃穆（有时令人恐惧）的场景，包括阿道夫·希特勒 (Adolph Hieler，布鲁诺·冈斯 [Bruno Ganz] 饰）在自杀前向他的情妇伊娃·布兰诺 (Eva Braun，朱莉安·科勒 [Juliane Kohler] 饰）告别（上图）。鲍伯·弗斯（Bob Fosse）在导演《歌厅》时，要求电影中多数的镜头都在充满烟雾的局促空间中拍摄，促使演员（包括丽莎·明尼里 [Liza Minnelli]）和观众都感受到压抑。

杂的关系，因此应细致分析场景对故事造成的影响。也因为它有重要的视觉功能，必须将场景作为一个有表现力的电影元素进行独立的考察。

在考察场景和故事的相互关系时，有必要考虑下列四个要素如何作为一个整体作用于故事：

（1）时间要素：故事发生的时间阶段

（2）地理要素：实际的外景地点和它的特征，包括地形、气候、人口密度（它在视觉和心理方面的作用），以及其他任何可能对故事中的人物和他们的行为造成影响的物质方面的特征。

（3）社会结构和经济因素

（4）风俗、道德观和行为符号

每个要素对电影展现的问题、冲突和人物性格都有重要的影响，应该作为故事情节或主题的不可分割的一部分来加以考虑。

1. 场景决定人物

前文列出的场景的四个方面对于理解关于场景功能的自然主义阐释十分重要。这种阐释基于人的性格、命运、宿命等都是由外在环境所决定的观念，认为我们不过是遗传和环境的产物，自由选择仅是一个幻觉。因此，考虑到环境的塑造力量甚或是绝对的控制力量，这种解释迫使我们思考环境怎样让人物成为他们自身——换句话说：人物的性格怎样被历史时代和在地球上的具体居住地点所决定，由他们在社会和经济结构中的地位，以及社会强加在他们身上的社会风俗、道德观、行为符号等决定。这些环境因素可以无处不在，重要到不仅仅作为电影情节的背景发挥作用。

在某些情况下，环境的作用和反面角色在情节中的作用一样。主人公要和施加在他们身上的环境力量斗争，以求表达自由意志或逃离险境。因此，认真思考严酷、冷漠或强大的环境力量是理解角色及其困境的关键。

2. 场景反映性格

人物的生活环境可能会提供理解他 / 她性格的线索。对于环境中个人能施加影响的层面来说尤其如此。例如，房屋可能是对人物性格极好的暗示。下列展现房屋外观的电影开场镜头说明了这种手法的作用。

设想一个小而整洁、有着绿色百叶窗的白色小屋，挂着明亮的、令人愉悦的窗帘，门阶边开着红玫瑰，整个被新漆的白色栅栏环绕着。这样的场景在影片中一般被认为用来表现一对幸福的蜜月夫妻，年轻、有朝气，对光明的未来充满信心。

作为另一个极端，可以参考埃德加·爱伦·坡在经典短篇小说《厄舍府的倒塌》（*The Fall of the House of Usher*）中描述的厄舍的祖屋：暗淡的灰色墙壁，眼睛形状

图 4.7 场景反映性格
《夏日惊魂》中，维纳波太太（凯瑟琳·赫本饰）的邪恶一面由人物的艺术品位——她花园里这个怪诞的雕塑——反映出来。

的窗户、碎裂的石头、腐朽的木构件，以及石墙上隐约可见的一道从基座延伸至屋顶的曲折的裂痕。这个开场画面反映了厄舍家族的衰败，并随着故事的推进变得愈加重要，罗德里克·厄舍（Roderick Usher）和这座房子在象征和隐喻的意义上紧密地联系在一起，合为一体：房子里空洞的眼睛形状的窗户描绘出厄舍的眼睛，石墙上的裂痕等同于厄舍内心的裂痕。

电影观众必须意识到环境和人物间互动的关系，弄清环境是塑造人物性格的力量，或仅仅是其反映而已。（图 4.7）

3. 场景实现拟真

场景最显而易见和理所当然的功能就是制造关于现实的假象，给予观众一种真实时代、真实地点，并且身临其境的感觉。电影制作者们认识到逼真的场景对于影片的可信度极其重要，因此，他们会花几个月的时间搜寻适合的外景地，然后让剧组、演员和拍摄设备从几千英里外搬到那里，从而获得一个适合电影故事拍摄的场景。

为了显得真实可信，所选择的外景即使在最微小的细节上都应该是真实的。在一部故事发生在过去年代的影片里，即使最小的年代错误都会显出不协调。比如，电影制作者拍摄关于美国内战的故事时，必须注意天空中不能出现喷气式飞机飞过

留下的尾巴，风景画面里也不能拍摄到高压电线。

有些电影抓住了特定时代和地点独有的特征，其出色的场景成为电影中最重要的元素——比角色和故事情节更有表现力、更令人难忘。如《花村》(*McCabe and Mrs. Miller*)、《第五元素》(*The Fifth Element*)、《银翼杀手》、《最后一场电影》、《消失的古城》(*Northfork*)、《托斯卡那阳光下》(*Under the Tuscan Sun*)、《阳光天堂》(*Sunshine State*)等，都是这方面的范例。

4. 纯粹实现视觉冲击的场景

在电影主题和创作目的允许的范围内，电影制作者会尽量选择具有较强视觉冲击力的场景。比方说，像《原野奇侠》和《大地惊雷》(*True Grit*)这种西部片的情节和结构不需要很宏大的场面，但制作者意识到，西部宏阔的自然风光如山尖带雪的群山和色彩斑斓的岩石纹理，会带来很好的视觉效果，只要它们不伤害影片整体的调子和气氛。大卫·里恩(David Lean)在选择有视觉冲击力的布景方面尤其成功，《日瓦格医生》(*Doctor Zhivago*)、《瑞恩的女儿》(*Ryan's Daughter*)及《阿拉伯的劳伦斯》(*Lawrence of Arabia*)就是很好的例子。对于《公路勇士》的故事来说，荒凉的澳大利亚沙漠提供了恍若来世的背景。拍摄于加拿大西部的《秋日传奇》(*Legends of the Fall*)、《走出非洲》(*Out of Africa*)，以及两个版本的《失眠》(*Insomnia*)都极大受益于作为背景的风光画面。

5. 场景创造情感气氛

在特定的电影中，场景对于创造弥漫的情绪或情感氛围很重要，在恐怖片里尤其如此，某种程度上科幻或魔幻电影(如《异形》[*Allien*]系列电影和斯坦利·库布里克的《闪灵》)也是这样。由场景所创造和保持的情绪气氛，是让观众有将信将疑的悬念感的重要元素。场景除了增加情节和角色的可信度之外，也可以创造紧张情绪和悬疑，使整部电影保持完整的调子。

6. 场景作为符号

当电影故事的场景代表或表现的不仅仅是某个地点而是某些与这个地点相关的思想时，可传达有强烈象征性的弦外之音，如阿格涅丝卡·霍兰(Agnieszka Holland)版的《秘密花园》(*The Secret Garden*, 1993)和史蒂文·索德伯格(Steven Soderbergh)的《气泡》(*Bubble*，此片完全拍摄于俄亥俄与西弗吉尼亚交界处的小镇)。另一个富有象征性的环境的例子是《夏日惊魂》的花园场景。这个花园代表了由片中其他象征符号反映出的世界观：人是食肉动物，其生活环境在本质上就是野蛮的丛林，他们在无休止的肉搏中互相撕咬、吞食，遵守着适者生存的唯一法则。田纳西·威廉斯在剧本中对场景的描述表明了这一点：

图 4.8　同时有助于情绪气氛、人物塑造和视觉冲击的场景

《精神病患者》(*Psycho*，1960) 中，和单调平常、破旧失修的贝茨汽车旅馆形成鲜明对比的是贝茨的家。它诡异、不祥、鬼气森森的特征对影片的情绪气氛贡献巨大。这栋房子同样对诺曼·贝茨 (Norman Bates，托尼·帕金斯 [Tony Perkins] 饰) 形象的塑造有重要意义：它决定并体现了他的性格。在天空的映衬下，房子硬线条的轮廓也创造了强烈的视觉效果。如图所示，《精神病患者 II》(*Psycho II*) 中，帕金斯站在房子边上。

> 室内连通着一个奇异的花园，很像大型羊齿类植物遮天蔽日的史前年代的一个热带丛林或森林，那时鳍类生物正进化出四肢，鳞片逐渐变成皮肤。丛林花园的色彩很强烈，尤其是在雨后热气蒸腾时。巨大的树花暗喻了被肢解的身体器官，闪烁着未干的血迹；花园里尖利的叫声和嘶嘶、嘘嘘声同在，仿佛这里藏匿很多野兽、蛇和鸟，都有野蛮的天性。[12]

7. 场景作为缩微世界

具有象征意味的场景的一个特殊类型是缩微世界 (microcosm)，即用在小而有限的区域里的人类活动，代表整个世界中的人类行为或者人类处境。在这类布景中，要特别注意消除外部世界对人物的影响，让这个“小世界”仿佛自成一体。其中有

[12] Tennessee Williams, *Suddenly, Last Summer*. Copyright 1958by Tennessee Williams. All rights reserved. Reprinted by permission of New Directions Publishing Corporation.

限的一群人包含着不同生活方式和不同社会阶层的代表，他们也许被隔离在沙漠中、飞机上，或者一辆驿站马车上，再或者一个西部小镇里。缩微世界的含义常常接近寓言化：应让观众觉得发生在缩微世界中的事情和整个现实世界中的事情有强烈的相似性，电影的主题应该有普适性的隐喻。剧作家派蒂·恰耶夫斯基（Paddy Chayefsky）曾把他的《医院》（*Hospital*）描述成一个社会的缩影。医院代表了先进、高科技且富足的社会，但没有能力自己运作。电影《蝇王》、《愚人船》（*Ship of Fools*）和《正午》（*High Noon*）都能看作缩微世界；但电视剧《格陵兰岛》（*Gilligan's Island*）不是这样，虽然它具备很多缩微世界的环境特质，但缺少普适性的隐喻。

（三）摄影棚还是外景拍摄

近几年，总美工师们大多数时候是在摄影棚里置景，因为很多导演回归到有声电影摄影棚中，他们偏爱风格化的仿真背景而不选择去外景地拍摄。有三个原因能解释这种偏好。一是很多导演都是看着1930—1940年代摄影棚内制作的影片长大的，他们十分喜欢那类影片的视觉效果和氛围，所以也努力在他们自己的影片里创造相似的风格。第二个原因是要与专为电视拍摄的电影竞争——它们通常在外景地拍摄，预算相对小，相比于为大银幕制作的影片，较少专注于视觉质感和艺术设计。更震撼的视觉效果一般配合大银幕，因为在这样的条件下，制作者付出巨大心力和资金而得到的理想视觉效果才能得到更好的赏识。

也许选择摄影棚的最重要的原因在于导演可以完全控制环境。摄影棚里的灯光能轻易地调控；而外景地的主要光源是太阳，永远由东至西运动，不可能控制。城市里，通常要以某种方式控制交通，自然环境的声音也可能干扰拍摄。在城市里或居民区里进行长时间拍摄会对居民日常生活产生干扰，居民经常带着对占领军的敌意看待电影摄制组。（这条定律的一个著名例外，是导演卡梅隆·克劳[Cameron Crowe]为电影《香草的天空》[*Vanilla Sky*]拍摄梦境场景时，汤姆·克鲁斯[Tom Cruise]可以置身在完全无人的时报广场长达几个小时。）

然而，选择去外景地拍摄，通常是剧本要求的。外景拍摄的美工设计工作和在摄影棚里同样重要，总美工师和导演紧密合作，选择电影的拍摄地点并设计、规划外景所需要的建筑。《天堂的日子》（*Days of Heaven*）的制作设计杰克·费斯克（Jack Fisk）和导演泰伦斯·马力克（Terrence Mallick）一起搜寻外景地，最终他们在加拿大发现了一个完美的地方（故事的背景在德克萨斯州）。被风吹拂的麦田美景唤起了费斯克对海的印象，于是他设计了一栋不寻常的农舍，有点像一艘船。为了建造这个场景，他得和制片人斗争，制片人觉得一栋普通的牧场房子就够了，但费斯克像大多数其他设计师一样，相信观众对于仅仅仿真的场景会感到失望，他们希望能看到某种超越现实的场景，这也是他努力要制作出来的。

图 4.9　场景的合成

总美工师经常需要让位于完全不同的地点的两处场景看起来像是同一个场景中不同的部分。在影片《夺宝奇兵：法柜奇兵》的这场戏中，哈里森·福特要从一块滚动而来的巨石下逃生，这场戏在英格兰的山洞里拍摄。几秒钟后，他从山洞逃出，（事实上）却到了阳光灿烂的夏威夷外景地。

如《大河》（*The River*，1984）这样更为现实、当代的故事则需要弱化那种超越现实的感觉，所以，总美工师恰克·罗森（Chuck Rosen）会因一名当地人的话而感到无比兴奋："上帝啊，神明的上帝，这个农场看上去真像我曾祖父的农场。"要使这个靠近田纳西州金斯堡特（Kingsport）的外景地取得这个效果，并不是容易的事。环球公司为了拍摄这部影片买了 440 亩山林，其中 60 亩都被铲低，建造了一个河谷农场，罗森设计并建造了一栋两层楼的农场房子，一个大的谷仓，一个放农具的楼，以及一个复式玉米仓库。他们在霍尔斯特（Holster）河上处于农场下游的地方建了一座水坝，提升了 4 英尺水位，并筑了一道堤，保护农田不被洪水冲击。因为拍摄持续到 11 月底，为了拍摄夏天的场景，摄制组把明亮的秋叶喷成绿色。与此相反，河边的一大片麦田种得较晚而且灌溉良好，因此为了拍摄秋天的麦浪得将四垄麦子喷成棕色或将它们换成麦秸秆。虽然这是罗森第一次做"60 亩场景"，但他得到了想要的东西："它

看上去就像原来就在这里。”[13]

有时，剧本迫使总美工师在可控制的摄影棚和遥远的外景地之间奔波，创造着两个场景是相邻两部分的幻觉。比如在《夺宝奇兵：法柜奇兵》中，哈里森·福特从滚动而来的巨石下逃生，这个山洞场景拍摄于英国，他逃出来的洞口却是在夏威夷（图 4.9）。

（四）年代剧

年代剧（period pieces）是指故事背景不在现代而是在早前某个历史时期的影片。为了再造那个时代的样子，总美工师要做相当广泛的建筑方面的研究。他们需要阅读当时的书籍、信件、报纸以及日记，以找到生活在那个时代的感觉。影片《好家伙》（*Good Fellas*）的故事开始于 1950 年代，结束于 1980 年代，很好地展现了总美工师要考虑的各种元素。总美工师克里斯蒂·塞亚（Kristi Zea）回忆这部影片时说：

> 这部电影对服装和置景是一项挑战，因为需要我们在每个时间阶段内很快地反映出当时的潮流。总体上讲，化装、发型和服装都比外景本身更能体现时间的流逝。当然，汽车能迅速给你时代感。50 年代的汽车都是晦暗的黑褐色。而为了夸张地呈现出 60 年代色彩浓烈的样子，摄影师迈克尔·鲍豪斯（Michael Ballhaus）实际上修了电影胶片 70 年代初期也相当鲜艳夺目。随后 80 年代有些暗淡，但更运动，更有迷醉感……出租车站的内部陈设、房子，每件 50 年代的东西实际上看上去都像 40 年代末的。他们贫穷，没有新家具……对于 60 年代的场景我们想要表现出的就是 60 年代。所有这些人都有新车，没谁的车开了超过十年，这能给观众能非常具体的年代感。[14]

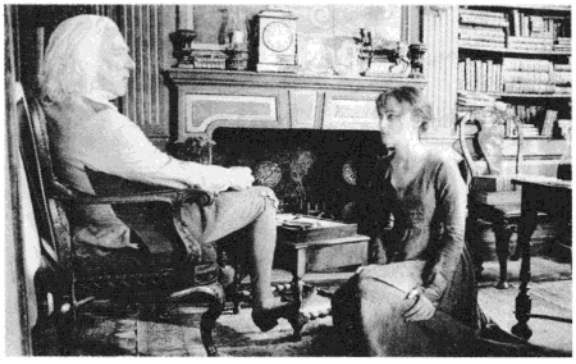
（五）生活空间和办公室

建构生活区域或办公地点的场景时美工师要参考剧本，设计方案要能支持故事和人物。场景要有意地设计为个性化的环境，能反映人物性格，并能强调和提升每个场景的情绪（图 4.10）。总美工师罗伯特·博伊尔（Robert Boyle）这样描述这种挑战：

> 如果这个剧本讲述了一个无家可归者的故事，你最好参照一个无家可归者的逻辑操作。我要了解的第一个问题是这些人能赚多少钱，他们能买得起什么，因为经济是我们生活的基础。然后我想要知道他们的朋友是谁。我想

[13] Chuck Rosen, quoted in Linda Gross, “On Golden River,” *Los Angles Times Calendar* (November 13, 1983), p.22.

[14] Kristi Zea, quoted in *By Design*, p.248.



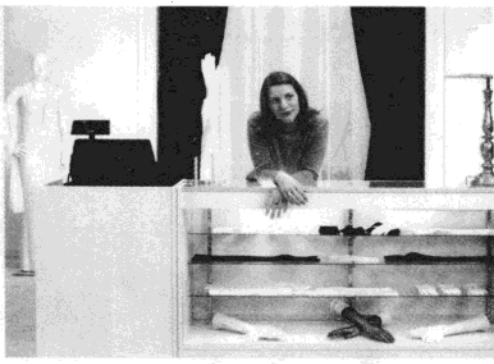


图 4.10　场景作为个人化的环境

在简·奥斯汀的《傲慢与偏见》(2005) 中，唐纳德·萨瑟兰 (Donald Sutherland) 饰演的父亲和凯拉·奈特丽 (Keira Knightley) 饰演的女儿所居住的堆满书的环境，以及在史蒂夫·马丁 (Steve Martin) 的《导购女郎》(克莱尔·丹丝 [Claire Danes] 饰演店员) 中家具很少的零售店，都意在传达关于电影人物的大量信息。

> 知道他们的教育背景怎样：上过大学，高中退学，还是混大街的，或者是更土的乡下人？然后会考虑性取向：他们是异性恋还是同性恋？你在坐下来开始用铅笔画图之前必须知道这些。[15]

如果这部电影改编自小说，美工师为了获得关于场景和人物的具体细节会去读小说。做过这些研究后的设计，能帮助演员进入角色并表演得更丰满、更准确。

在设计带窗户的室内场景时，美工师还要创造窗外的世界，他们经常用拍摄下来的画面作为布景板。布景板和画外环境声一样，给电影中的世界增加了额外的维度。

（六）奇幻世界

电影对于总美工师最严峻的挑战就是建立一个完整的奇幻世界。比如《银翼杀手》中，总美工师劳伦斯·G. 保罗 (Lawrence G. Paull) 通过使用附加的建筑创造出了完整的 2020 年景象——即通过在现有建筑物上建造隆起物实现这个效果。使用的建筑物坐落于纽约的街道，在伯班克摄影棚的露天片场。《银翼杀手》还需要 25 个内景，包括在一个工业冰库中制造出来的内景。通过富有创意的美工设计和运用本书中写到的每种技术手法，保罗创造出使导演雷德利·斯科特 (Ridley Scott) 能够“建构出多层质感，使银幕的每一平方英寸都在传递视觉信息”的场景，并使观众确信他们来到了另一个时间和空间——这个时空没有一个人曾在现实中到过。(图 4.11) [16]

[15] Robert Boyle, quoted in *By Design*, p.16.

[16] Mills, p.45.

图 4.11　有创意的制作设计

劳伦斯·G. 保罗在《银翼杀手》的场景中建造出多层质感，以便导演雷德利·斯科特能将银幕的每平方英寸都塞满信息。结果是场景如此富有表现力，几乎压过了人物和故事，即使在图示的动作场面（展示哈里森·福特奔跑穿行于繁忙的街道上）中也是这样。

五、服装和化装设计

到服装设计师开始工作时，总美工师已经对服装样式做出了很多限定。具有整体感和连贯性的视觉设计将使服装的样式与色彩与布影的色彩相调和。在确定好色板后，很多有不同程度控制权的人逐渐参与到整体的服装设计过程中：导演、总美工师、服装师和演员，也包括发型师和化装师（图 4.12）。和美工设计一样，服装设计从剧本开始。美国首席服装设计师伊迪丝·海德（Edith Head）这样描述设计团队成员和演员之间的互动：

> 我们拿到剧本之后会和导演、制片以及明星们开会。我们所做的是制造一个幻觉，将演员变为另一个人，这介于魔术和伪装之间。在现实生活中，穿衣服是为了遮体，为了更好看，或任何个人偏好。在电影中，它帮助银幕上的女演员建立她在故事中的人物的形象。我们有三个魔术师：发型师、化装师和服装设计师——通过他们，我们能让观众觉得那不是保罗·纽曼，他是布奇·卡

图 4.12　服装、发型和化装

从《日落大道》(*Sunset Boulevard*)到《金刚》，服装设计师、发型师和化装师的重要贡献在这些影片中十分明显。葛洛丽亚·斯旺森(Gloria Swanson)的闪亮、充满金属光泽的上衣，沉重的项链和手链，深色的唇膏以及一丝不乱的完美发型极力传达出人物的魅力、自信，甚至粗鲁。相反的，菲伊·雷(Fay Wray)的样子——她的飘逸、透明的长裙，松散的卷发和保守的化装——体现出老式的女性脆弱而温柔的风格(这是每个大猩猩的梦想)。

> 西迪(Butch Cassidy)[17]。我们通过各种可能的手段来打破演员们的固有形象。[18]

为了成功地使演员成为他/她的角色，设计师需要让演员穿上适合的衣服，让他们有成为角色的自在感。比方说，查尔顿·赫斯顿(Charlton Heston)认为有必要尽可能久地穿着戏服。他希望让戏服感觉上像自己的普通衣服，而不是戏服。对于很多演员，角色的内在化表演实际上从他们看到自己穿上戏服时开始。

一名技术精湛的设计师能改善演员的身材。使用一些额外的布料能让女人看起来苗条，用宽松款式、高腰造成迷人身材的幻觉。在《虎胆龙威》(*Die Hard*)系列电影和《哈德森之鹰》(*Hudson Hawk*)中，布鲁斯·威利斯(Brace Willis)腿短身长的身材缺陷在银幕上由服装设计师玛丽莲·文斯(Marilyn Vance)的设计改善了。她通过提高裤子的腰线使他的腿看上去更长，来减小他上身的长度。

导演介入的程度也各有不同。伊迪丝·海德回忆和阿尔弗雷德·希区柯克、乔

[17] 保罗·纽曼在《虎豹小霸王》中扮演的角色。

[18] Edith Head, quoted in *Film Makers on Film Making: American Film Institute Seminars on Motion Pictures and Television*, vol. 2, edited by Joseph McBride (Los Angeles: J. P Tarcher), P.166.

治·罗伊·希尔（George Roy Hill）以及约瑟夫·L. 曼凯维奇（Joseph L. Mankiewicz）的合作经历时说：

> 如果你问希区柯克他想要什么，他会说："我亲爱的伊迪丝，读一下剧本吧。"希区柯克是唯一一个把剧本写到具备每个细节的人，你可以完全照剧本做衣服而不需要再和他讨论。虽然我也曾给他画过草图。希区柯克的剧本是相当清楚的："她穿着黑色大衣，有顶黑色帽子，戴黑色眼镜。"那是凯伦·布莱克（Karen Black）在《家庭阴谋》（*Family Plot*）中的角色，是我们合作的最后一部影片。很多时候，剧本根本没有给出任何线索。当你和某个导演合作过很多次之后就会知道他喜欢什么，不喜欢什么。希区柯克有一种对所谓"抢眼色彩"（eye-catchers）的恐惧症，比如女人穿亮紫色衣服或男人穿橘红色衬衫。除非故事要求用这个颜色，否则我们会一直用暗淡的颜色，原因是他感觉那些鲜艳的色彩会让观众在重要的动作场景中分散注意力。他用色像个艺术家，爱用温和的绿色和冷色实现一定情绪。
>
> 制作《骗中骗》（*The Sting*）和《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*）时，乔治·罗伊·希尔和我做了同样多的研究工作。实际上，在有些方面他做的还要更多些。他是个完美主义者。当你和他天天在一起工作时，他像是另外一个设计师。
>
> 我没和曼凯维奇见过面，因为他们借用我只是为给贝蒂·戴维斯（Bette Davis）做衣服。他给我打电话说："我喜欢你的作品，只要做你认为对的就可以。"[19]

年代剧电影对于服装设计师来说是巨大的挑战。决定整体服装前必须做广泛的研究——不仅要研究适合的衣服，还有帽子、发型、珠宝和手套。伊迪丝·海德解释为什么当代背景的电影不需要有同样的要求时说：

> 当代电影中的角色大多是男性。很少有女人的电影，女人的电影也往往是以某个角色为中心。在过去我们得让所有男人英俊，女人性感而光彩照人，现在我们只要给他们买条牛仔裤就够了！[20]

演员对服装经常提出有价值的建议，特别是当他们对所扮演的角色有清晰和明确的想法时，1930—1940 年代的明星玛丽·阿斯特（Mary Astor），在设计她自己在《暴力行动》（*Act of Violence*）中的角色装扮时发挥了积极的作用：

---

[19] Edith Head, quoted in *Film Makers on Film Making*, p.167.

[20] Edith Head, quoted ibid., p.169.

我琢磨出了这条可怜的胡同猫应该有的样子，并全力坚持（在导演弗雷德·齐纳曼的帮助下）影片中的某条裙子不能在米高梅公司的制衣车间做，最终我们在最便宜的百货店货架上发现了它。我们把衣服的边儿做成不对称，放了几支香烟烧，并在前襟做了一些污渍。我带着玎玲当啷的手链，穿着细高跟凉拖。把鞋跟打磨得不平让自己走起路来很不舒服。我戴着长长的、邋遢的及肩假发。还擦了深色的指甲油并把它们弄得部分剥落。我没打粉底就化妆了，涂了太多口红和睫毛膏——都像在“流血”一样，就像妆花了的样子，齐纳曼说：“你看上去对劲极了！”然后摄影机在会让人变难看的光线辅助下开始拍摄。[21]

化装造型也有助于创造出想要的形象。化装能突出演员天生的外形美，或者将演员转换成为和他/她本人完全不同的另一个人。这种转化可以通过贯穿影片的渐次发生的微妙变化完成，也可能突然发生。奥逊·威尔斯在《公民凯恩》中扮演查尔斯·弗斯特·凯恩时，经历了显著的年龄变化，与年轻的克尔斯滕·邓斯特（Kirsten Dunst）在《夜访吸血鬼》（*Interview With Vampire*）和《小妇人》（*Little Women*）中所经历的一样。杰克·尼克尔森（Jack Nickolson）在《霍法》（*Hoffa*）中，呈现出角色吉米·霍法不同的面孔。化装师最惊人的技艺是能让演员的外貌彻底改变——罗迪·麦克道维尔（Roddy McDowell）在《人猿星球》（*Planet of the Apes*）中扮演的角色和约翰·赫特（John Hurt）在《象人》（*The Elephant Man*）中的角色即如此。

有些演员从穿上戏服的那一刻就开始内化他们的角色，但化装也是重要的一步。劳伦斯·奥立弗（Laurence Oliver）爵士的舞台经历使他深谙化装技巧，声称他如果不能找到合适的鼻子就不能进入角色。因而他向来要尝试几个油灰鼻子，直到满意为止。实际上，对化装师的真正考验是当广为人知的明星演员要挑战一个严肃而有现实感的角色，而某种程度上这个角色的外表并不像明星那样动人。如托尼·柯蒂斯（Tony Curtis）要说服导演给他波士顿杀人狂（Boston Strangler）这个角色的时候，还有近年的妮可·基德曼在《时时刻刻》中扮演英国小说家弗吉尼亚·伍尔夫（Virginia Woolf）的时候，可信的鼻子促成了他们的成功——对这两个美丽的职业演员而言，也增加了戏剧表现的可能性。（图 4.13，图 4.14）

《公民凯恩》的导演奥逊·威尔斯使用化装却有特别的目的。他知道电影观众对他的“水星剧团”的演员完全不了解，所以，为了让他们看起来更眼熟，他要求化装师创造出在流行的类型影片中常见的模式化人物的样子。

[21] Mary Astor, quoted in *Film Maker Speak*, p.17.

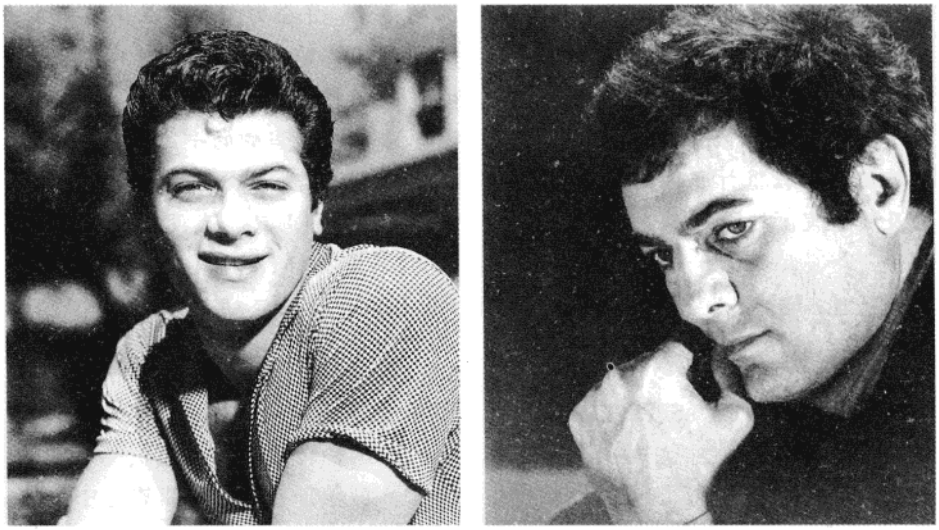


图 4.13 鼻子取胜，例 1

在做了大名鼎鼎、帅气浪漫的“大众情人”（左图）约二十年后，托尼·柯蒂斯于 1968 年扮演影片《勾魂手》（*The Boston Strangler*）的男主角，凭借为角色做的假鼻子（右图）获得了“严肃演员”的地位。

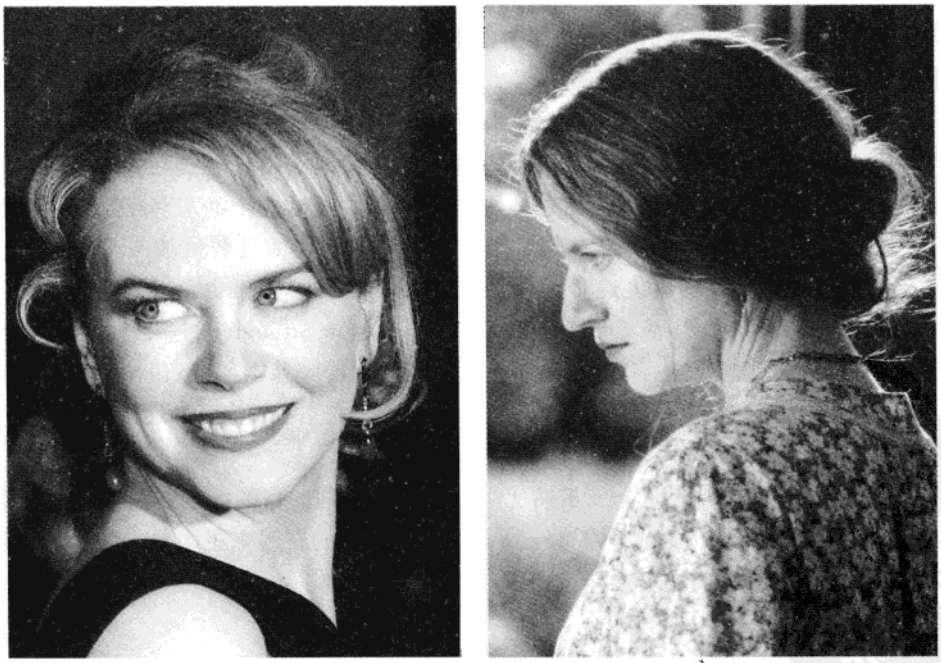


图 4.14 鼻子取胜，例 2

相似的，妮可·基德曼成功抛弃了（至少暂时性地）电影明星的美丽外形，通过装上著名英国小说家弗吉尼亚·伍尔夫的所谓“嗅觉仪器”（假鼻子），成功主演了《时时刻刻》并赢得奥斯卡最佳女演员奖。

六、布光

影片中的动作发生在白天还是晚上，室内还是室外？电影外景是在特兰西文尼亚（Transylvania）还是拉斯维加斯？故事的性质和拍摄地点对影片布光的效果有重要的影响。

英格玛·伯格曼通常在瑞典取景。那里的太阳从来没有升高过，所以强烈的侧光是拍摄影片的主光。加利福尼亚干燥的空气中光的质感和赤道雨林地区非常不同。这样的地理元素必须作为给定条件被考虑到。然而光线的某些方面是可以进行艺术控制的，而有些影响电影视觉效果的最关键的决定就牵涉到电影的用光。在技巧高超的导演和摄影师手中，光成为有表现力的、近乎魔术般的工具。正如托德·瑞恩斯伯格（Todd Rainsberger）在他论述黄宗霑（James Wong Howe）的经典作品中提到的：

> 就像两个艺术家不可能使用同样的颜料刷，两个摄影师也不可能把光控制成完全相同的状态。角度、质地、光的密度有无限的变化可能，因此在电影中记录一个场景不是对某个静止现实的复制，而是记录择取过的“电影化”的现实世界，是光源选择的独特结果。[22]

通过控制光的强度、方向和漫射，导演能够创造出空间的纵深感，勾勒并塑造拍摄主体的轮廓及表面质感，传达情绪调子和气氛，创造特殊的戏剧效果。场景中布光的方式是决定场景戏剧效果的重要因素。光线的微妙变化能为即将展开的表演制造情绪和气氛。因为光能强化每个场景的情绪，对全片用光的仔细考察能揭示出电影整体的情绪和调子。

通常用两个术语来区分不同的光的强度。**低调光**（low-key lighting）是指场景的大部分在阴影中，只用少量的高光勾勒主体轮廓。这种类型的光提升了悬念并创造出幽暗的情绪；因此，它常在疑案和恐怖的影片中使用。与低调光相对的是**高调光**（high-key lighting），着光区比阴影部分多，主体在中灰调和高光中呈现，对比更少。高调光适合表现喜剧和明朗的情绪，如表现歌舞片的气氛。通常，高光比的场景在着光区和阴影区之间有更多的层次，比那些平均布光的场景能创造更有表现力和戏剧性的画面。（图 4.15）

光线的方向在创造有效的视觉画面方面也发挥重要的作用。比如说，平的顶光创造的效果，完全不同于地面方向来的强烈的侧光效果。逆光和正面光的效果也是惊人的不同。（图 4.16）

不论对于自然光还是人工光，导演都拥有控制通常所说的光线性质的手段。光

---

[22] Todd Rainsberger, *James Wong Howe: Cinematographer*（New York: A. Barnes, 1981）, p.75.

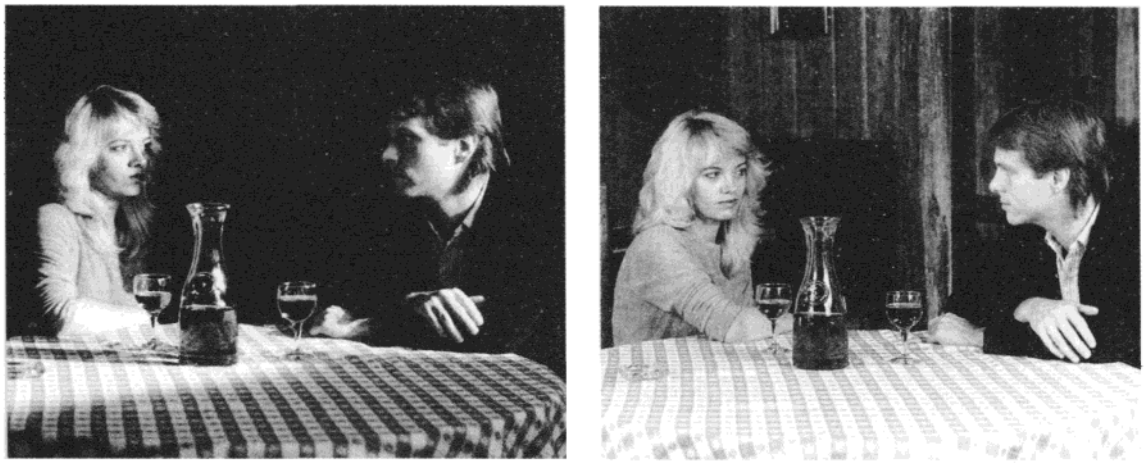


图 4.15　低调光和高调光

低调光将场景的大部分置于阴影中，用很少的光呈现这对情侣，增加了场景中的亲密感和戏剧紧张感。高调光将背景中的物体形状都呈现出来，场景中的光线被平均布光。虽然高调光减弱了在低调光画面中的亲密感和戏剧紧张感，但它充分展现了这对情侣和场景的视觉信息。

线性质通常分为：直射光或硬光；中等光或平衡光；软光或散射光（图 4.17）。

由于投射在演员脸上的光的性质能暗示人物一定的内在特征，摄影师黄宗霑在电影《原野铁汉》中为主要角色设计了不同的适合他们个性的光。帕特里夏·尼尔（Patricia Neal）的光强烈而集中，保罗·纽曼通常在光线对比中黑暗的部分中呈现，对茂文·道格拉斯（Melvyn Douglas）则用阴影布光，而对布兰登·德怀尔德则是用亮光。

光线的强度、方向和性质影响画面的戏剧效果。导演和摄影师一起按照他们想要的效果规划用光。然后摄影师承担主要的布光工作。

今天的电影制作者普遍地着力于使影片中的用光效果显得非常自然（图 4.18），要让场景看上去好像摄影师根本没使用光源设备。维尔莫斯·西格蒙德（Vilmos Zsigmond，作品如《生命如屋》[*Life as a House*]、《花村》、《第三类接触》[*Close Encounters of Third Kind*]、《猎鹿人》[*The Deer Hunter*]）是当代伟大的摄影师之一，他这样描述布光的哲学：

> 我布光的目标是使光线感觉好像来自自然光源。这就是我喜欢让镜头中有窗户——或窗户、蜡烛和台灯的原因。那些是我实际的光源。在研究过去的绘画大师，如伦勃朗（Rembrandt）、弗美尔（Vermeer）和德·拉·图尔（de la Tour）时，我发现他们最好的作品都是依赖现实光源的光效才画出的，他们

图 4.16　光线的方向

这些图片显示了顶光（左上图）、侧光（右上图）、逆光（左下图）和正面光（右下图）的不同效果。

甚至因为所热爱的光线和人物而选择绘画的主体。他们非常有选择性地用光并能提升自然光线的表现效果。他们简化和减少了多重阴影，而专注于场景的戏剧性。这就是一个摄影师要做的事：提升真实。[23]

[23] "Zsigmond, " *American Film* (September 1982), p.55.

图 4.17　光的性质

这些图片显示了变化的光线性质带来的不同效果：直射的硬光（左图）、中等的平衡光（中图），以及软的柔光（右图）。

图 4.18

一些摄影师，如纳斯托·艾尔孟德罗斯（作品《天堂的日子》），坚持在影片中尽可能多地用自然光源。对于那些曾签名参加了“道格玛 95”（Dogma 95）电影运动的导演来说，这个要求是一条“铁律”——他们对很多的规则（包括只使用手持摄影机）有一致意见，这意味着简化和净化现代电影。在《黑暗中的舞者》（*Dancer in the Dark*）的这个场景中，比约克（Bjork）和凯瑟琳·德诺芙（Catherine Deneuve）都在现场可见光源的光线下表演，没有被美化或理想化。这是一部在有争议的“道格玛 95”原则下制作的音乐歌舞片，由丹麦导演拉斯·冯提尔（Las von Trier）制作。

摄影大师纳斯托·艾尔孟德罗斯也强调“自然”的重要性：“我用尽量少的人工光拍摄，在《天堂的日子》里只用了很少的人工光。我宁愿等待自然的光出现而不愿创造片刻的人工光。一个伟大的时刻值得等待一整天。”[24] 即使在摄影棚工作，如拍摄《克莱默夫妇》(*Kramer vs. Kramer*) 时，艾尔孟德罗斯也通过假想的克莱默夫妇公寓外的阳光来强调自然光技术，让背景的窗户或灯光光源作为拍摄主体的光源，确保所有光源好像都来自窗户或台灯、落地灯。

维尔莫斯·西格蒙德不是第一个从绘画中寻求灵感的人。早在1920年代，西席·B.地密尔 (Cecil B. DeMille) 和其他导演就曾试图用光来模仿画家伦勃朗的油画效果。四十多年后，弗朗科·泽菲雷里 (Franco Zeffirelli) 在他的《驯悍记》(*Taming of the Shrew*) 中成功地取得了他想要的绘画效果。通过在摄影机镜头前放置尼龙丝袜，并按伦勃朗式的画面调子为内景戏布光，他创造出软调、弱化的色彩和有褪色感的画面。

约翰·福特和他的摄影师格雷格·托兰德 (Gregg Toland) 在创作《愤怒的葡萄》时借鉴了多萝西·兰格 (Dorothea Lange) 拍摄的美国西南部风沙侵蚀区 (Dust Bowl) 的硬调黑白照片。霍华德·霍克斯 (Howard Hawks) 在《赤胆屠龙》(*Rio Bravo*) 中的用光借鉴了弗雷德里克·雷明顿 (Frederick Remington) 西部绘画中的硬光。在准备拍摄《大审判》(*The Verdict*) 时，西德尼·吕梅和他的摄影师安德列·巴柯维亚 (Andrzej Bartkowiak) 花了一整天研究卡拉瓦乔 (Caravaggio) 的绘画印刷品。他们分析了他的作品背景、前景的处理，还有画面质感，并特别关注了光源。然后他们将所学运用到《大审判》中，取得了吕梅所说的“不同凡响”的效果。(第七章“色彩”中将进一步讨论和解释这个概念。)

七、预算对影片视觉的影响

本章讨论的视觉设计元素对影片整体表现力有重要影响。而很多电影制作者都没有足够预算让他们实现对影片视觉的整体设计。新颖的摄影角度、绝妙的光效、可信的服装和场景细节都得花时间和资金来实现，因此很多制作出来的低预算电影只能以没有明显的视觉风格的面貌出现。

有时，缺少实现艺术想法的资金也是电影的优点。有时，高质量的剧作和有表现力的表演能更有效地向观众呈现，不至于让华丽的视觉效果或复杂的剪辑风格分散注意力。低成本电影如《告别昨日》(*Breaking Away*)、《西卡柯七个人的归来》(*Return of the Secaucus 7*)、《性、谎言和录像带》(*Sex, lies, and videotape*)、《疯狂店员》(*Clerks*) 和《我的盛大希腊婚礼》，虽然没有明显的视觉风格，也同样取得了巨大成功。

[24] “Almendros,” *American Film* (December 1981), p.19.

自测问题：分析视觉设计

彩色对黑白

1. 电影制作者对彩色或黑白拍摄手法的选择对于影片讲述的这个故事是否合适？你认为是什么因素促成了这个选择？试着想象这部影片以另一种形式呈现，整体效果上的差别会是什么？（如果这部影片是彩色的，试着在看 DVD 或录像带时将开场的 10 分钟彩色关掉。）
2. 电影是否使用了某种特殊色彩效果以取得独特的整体视觉效果？如果是这样，导演想通过这种不寻常的效果实现什么创作目的？这种整体效果的呈现是否成功？

银幕格式（宽高比）

1. 电影最初是按什么格式拍摄的，标准格式还是宽银幕？银幕格式的选择适合影片讲述的故事吗？
2. 试着想象一部电影用相反的格式拍摄：会有哪些得失？

美工设计 / 美术指导

1. 场景或外景对电影整体视觉效果有多重要？此场景在整体上是写实或逼真的？或者是风格化后的，以表现提升了的现实？
2. 电影主要拍摄于外景地还是摄影棚？拍摄的地点对于影片的整体效果和风格有什么影响？
3. 场景怎样作为个性化的环境为提升或强化演员表演发挥作用？又在何种程度上强调和提升了每场戏的气氛或特征？
4. 场景对于使演员进入表演是很有效和重要的吗？
5. 如果电影是年代剧、魔幻片，或是发生在遥远的时间或奇异的星球上的科幻故事，场景能真实到让观众（在电影之内）相信自己处于另一个时间和地点吗？如果是这样，场景中呈现的什么元素或细节使它具有说服力？如果你觉得场景不完全可信，为什么它会失败？
6. 四种环境要素（时间要素、地点要素、社会结构和经济要素，以及风俗、道德观和行为符号）中的哪种在电影中发挥了更显著的作用？同样的故事是否在任何环境中都会发生？
7. 哪种环境要素最重要？这些要素对于情节或角色有什么作用？
8. 为什么电影制作者选择这个具体地点拍摄这个故事？
9. 电影场景对全片的情绪气氛有怎样的贡献？
10. 在场景和角色之间，或场景和情节之间有怎样重要的相互关系？
11. 场景是否在某个层面上具有象征性？它是否具有“缩微世界”的功能？

服装和化装设计

1. 服装和化装的哪些细节帮助演员“进入角色”？这些因素在创造对时间和地点的感受方面也起作用吗？
2. 化装对于电影的主要作用仅仅是突出演员天生的外形美，还是使他们看上去像变了一个人？如果剧本要求角色的外形在年龄感上有明显或微妙的变化（比如变老），这些变化是否得到了有效的呈现？

用光

1. 电影的整体用光是（a）直射的硬光，（b）中等的平衡光，还是（c）软的柔光？是以高调光还是低调光为主？光线的选择如何配合电影讲述的故事？
2. 贯穿全片的用光看上去像人工光，即光线来自某个不可见的光源，还是像自然光，即光线来自可见光源或画面暗示的光源？
3. 光线对于影片整体的情绪状态或调子有怎样的作用？

学习影片列表

《巴里·林登》（*Barry Lyndon*，1975）
《蝙蝠侠：开战时刻》（*Batman Begins*，2005）
《真爱》（*Beloved*，1998）
《银翼杀手》（*Blade Runner*，1982）
《发条橙》（*A Clockwork Orange*，1971）
《随爱沉沦》（*Down with Love*，2003）
《8英里》（*8 Mile*，2002）
《芬尼和亚历山大》（*Fanny and Alexander*，1983）
《蛇蝎美人》（*Femme Fatale*，2002）
《纽约黑帮》（*Gangs of New York*，2002）
《晚安，好运》（*Good Night, and Good Luck*，2005）
《愤怒的葡萄》（*The Grapes of Wrath*，*1940*）
《哈利·波特与火焰杯》（*Harry Potter and the Goblet of Fire*，2005）
《洛城机密》（*L. A Confidential*，1997）
《曼哈顿》（*Manhattan*，1979）
《双生美莲达》（*Melinda and Melinda*，2005）
《断背山》（*Brokeback Mountain*，2005）
《歌厅》（*Cabaret*，1972）
《卡波特》（*Capote*，2005）
《卡萨布兰卡》（*Casablanca*，1942）
《红磨坊》（*Moulin Rouge!*，2001）
《黛洛维夫人》（*Mrs. Dalloway*，1998）
《小岛惊魂》（*The Others*，2001）
《贵妇肖像》（*The Portrait of Lady*，1996）
《精神病患者》（*Psycho*，1960）
《秘书》（*Secretary*，2002）
《幸福终点站》（*The Terminal*，2004）
《空房间》（*3 – Iron*，2005）
《毒网》（*Traffic*，2002）
《救赎》（*Tsotsi*，2000）
《伯爵夫人》（*The White Countess*，2005）
《圣·皮埃尔的窗》（*The Window of St. Pierre*，2000）
《年轻的科学怪人》（*Young Frankenstein*，1974）

摄影机是电影的眼睛。它不仅是在胶片上记录影像的机械齿轮和光学镜片，还是艺术性的工具——正像画家的画笔，雕塑家的凿子一样。在技师的手中，它是将戏剧性的故事固定在胶片上的工具——让全世界观众在黑暗的影院中都能看到电影，获得感动和娱乐。

——霍伯特·A. 莱特曼（Herbert A. Leightman），
《美国电影摄影师》编辑

第五章　摄影和特殊视觉效果

一、视觉画面的重要性

电影通过作用于人的感官进行表达。它闪亮的视觉流、强有力的速度感和自然的韵律，以及形象化的风格都属于“非语言”的交流方式。因此，理所当然，画面的美学品质和戏剧力量对整部影片的质量极其重要，即使故事、剪辑、配乐、音效、对白以及表演的质量能大大增强影片的力量，但仍无法挽救一部影像拙劣、平庸的作品。

尽管视觉形象如此重要，但它不能凌驾于电影整体的艺术目标之上。拍摄效果不应该只追求画面本身的优美和视觉冲击力。最终，它们不仅要在美学风格上，还应该在心理上、在戏剧性上与整部影片融为一体，是完成电影创作的重要手段，而不是创作目的。以优美的画面为摄影创作的目的可能会损害影片美学风格上的统一，并有可能实际上是“反电影”的。

这一原则也适用于各种过度聪明及自我意识强烈的拍摄技术。技术不能成为自身的追求目标，任何特殊的技术必须为一定的创作目的而使用。每次导演或摄影师应用某种不寻常的摄影角度或者尝试新的拍摄手法，他/她的出发点应该是用尽可能有效的手段去表达（无论是诉诸感官还是理智），而不仅仅是想展示或者实验刚学过的一个新技巧。自然而然的感觉，不得不这样拍的感觉要比作秀、聪明的噱头更值得表扬。

由于视觉元素是电影首要的和最有力的表达方式，摄影师常常能控制着整部电影，成为绝对的主导。这时，影片的艺术结构会被削弱，戏剧性力量也消失，看电影仅仅成为对眼球的一次刺激活动。正如摄影师维尔莫斯·西格蒙德（Vilmos Zsigmond）说的那样：

> 我认为摄影不应该是支配性的。《猎鹿人》（*The Dear Hunter*）的摄影看上去并不那么眩目，它没有压倒电影。它和故事保持一致，从来没有超越故事。它从不试图告诉观众我如何棒或者用光如何好。它保持在同一个水平上。表演、导演、音乐、摄影都在同一个水平上。那是我所喜欢的，我认为摄影就应该那样。[1]

二、有电影感的电影

有电影感的电影充分利用那些使电影成为独特媒介的特质。其中首要且基本的是连续运动。有电影感的电影是真正在运动的画面——不断变化的视觉流和听觉流，画面、声音和动作流畅地混合在一起，闪烁着动感和活力，极力避免平静、不动、呆板的状态。

---

[1] Vilmos Zsigmond, “Dialogue on Film,” *American Film* (June 1979), p.41.

有电影感的电影的第二个特质自然地产生于第一个特质。银幕上画面、声音和动作持续且即时的彼此作用建立了各种复杂和微妙的节奏。银幕上物体的物理运动和声音、对话的节奏、人们说话的自然韵律、剪辑的频率、不同长度镜头切换的节奏，以及配乐，共同创造了明快的视觉和听觉节奏。情节的发展也有明显的节奏感。所有这些都在强化电影独特的生命律动。

有电影感的电影还会最大化地利用这一媒介巨大的灵活性和自由度：可以摆脱口头言语的束缚，并通过画面和声音进行直接、实在的表达；可以从各种最佳角度拍摄动作，并自由建立多样的视点；可以自由操控时间和空间，随意延长或压缩；可以自由地实现简洁、清晰的时空转换。

虽然电影基本上是二维的艺术，但有电影感的电影能通过创造景深的幻觉超越这一局限。这让我们觉得银幕不是一个平面，而是让我们看到三维世界的窗口。

所有这些特质都呈现在一部真正有电影感的电影中。如果它们没有表现在影片主题上的话，则需要由导演、摄影师、剪辑师在电影中共同建构。否则，电影的戏剧化场景就未能充分展现这一媒介的潜能。

三、电影的视点

为了更好地欣赏有电影感的电影作品，我们得用有点不同的方法来观看，不仅要关注我们看到的东西，还要关注它们是如何呈现的和为什么要如此呈现。为了有效提高我们的识别能力，我们要了解摄影机拍摄动作的不同方式，也就是不同的电影视点（cinematic point of view）[2]。在训练我们观影技巧的这第一阶段，要在分析影片的每个部分时不断地思考如下问题：

- 摄影机从哪个位置、通过何种“眼睛”观看动作？
- 摄影机的位置和特定的观看方式对观众的反应有怎样的影响？
- 观众的反应如何被视点的变化所控制？

最后一个问题极其重要，因为它揭示出电影的视点不必是连贯的（不像文学视点）。实际上，在电影中，连贯的视点会很沉闷，会妨碍有效的表达。因此，观众希望电影导演能不断地转换到优势视点，从而让观众感兴趣，而观众会假定影片保持了视觉连续性和一致性，从而能在直觉上跟随着影片。

电影中常见的四种视点是：

[2] 视点问题在很大程度上和摄影机位置有关，因此本章介绍的视点是作为摄影的一部分讨论的。如果要了解视点转换的效果，请参阅第六章《剪辑》。

- 客观视点（摄影机作为旁观者）
- 主观视点（摄影机作为动作的参与者）
- 间接视点
- 导演诠释视点

一般而言，这四种视点在每部影片中都有不同程度的运用，如何运用则取决于戏剧情境、创造性角度以及导演风格的需要。

（一）客观视点

客观视点可以通过约翰·福特的“摄影机的哲学”得到说明。福特认为摄影机是一扇窗，窗户外边的观众看里面的人物和事件。观众能够看到那些动作，好像它们在一定距离外真的发生了一样，但观众并不能参与进去。客观视点要求尽可能多地运用静止镜头以制造这种“视窗效应”，它专注于演员和表演而不让观众留意到摄影机的存在。客观视点暗示了在摄影机和拍摄主体之间的某种情感距离，好像摄影机仅仅在尽可能直接地记录故事人物和动作而已。多数情况下，导演使用自然、平常和直接的机位和角度。客观的镜头不评价和打扰这个动作而仅仅是记录它、呈现

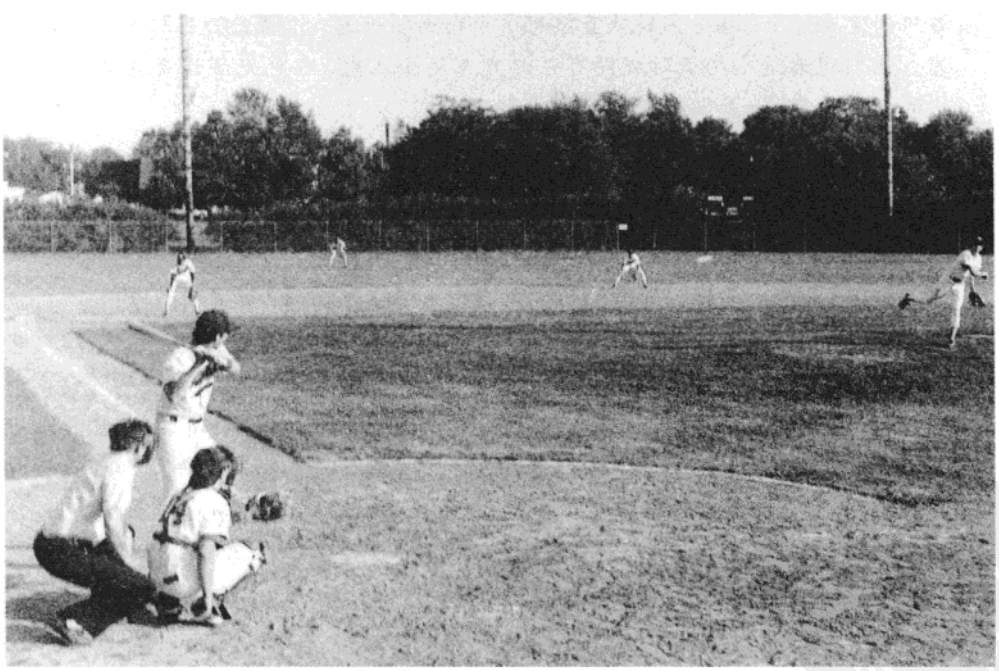


图 5.1　客观视点

对于这个正在进行的棒球比赛的客观镜头，观众很显然只是旁观者，没有真正卷入到动作中。

它。我们从客观观察者的角度看这个动作，不带任何个人看法。如果摄影机移动，也尽量不引人注意。

在多数影片中，为了清晰地呈现戏剧场景并使其保持连续性，需要使用一些客观视点镜头。客观视点画面迫使观众自己发现微小细腻但有重要意义的视觉细节(图5.1)。不过，过度使用也许会让观众感到索然无味。

(二)主观视点

主观视点提供的是参与动作的剧中人物的视点，并带有人物的主观情绪。阿尔弗雷德·希区柯克的摄影逻辑就和约翰·福特相反，他擅长创造使观众卷入剧情的强烈感觉。他精巧地移动摄影机以创造扣人心弦的连续视觉场景，迫使观众成为剧中人并体验那些情感。对希区柯克来讲，创造这种主观介入感的重要工具，就是娴熟的剪辑技巧和靠近人物动作拍摄的视点镜头，在他的文章《导演》中有这样一段：

> 你会逐渐建立起某种心理情境，一点一点地，通过使用摄影机去强调首要的细节，接着再拍下一个。关键在于让观众进入情境中，而不是让他们在很远的外边观看。只能把动作打碎为一个个细节来做到这一点，这样会迫使观众逐个留意到那些细节，从而揭示出它们心理学层面的意味。如果你仅仅把摄影机固定在一个位置，用镜头直接把这个场面拍一遍，你将失去驾驭观众的能力。他们观看这个场面时就没有任何真正的介入感，你也无法让观众关注特定的视觉细节，从而使他们与人物感同身受[3]。

当电影视点是主观视点时，随着我们紧密地卷入到动作中，我们的体验更强烈、更同步。一般而言，这个视点通过摄影机的运动得到保持，迫使观众观看剧中人物看到的东西，感觉自己仿佛成为了人物一样。(图5.2)

不过在整部影片中始终保持纯粹的主观视点几乎不可能，如《湖上艳尸》(*Lady in the Lake*)中做过的试验。这一罗伯特·蒙哥马利(Robert Montgomery)拍摄于1946年的故事完全用侦探主人公的视点讲述，我们唯一一次看到主人公的脸是在他照镜子时。他的手和胳膊偶尔出现在视线下方，就像他偶尔看到自己的手和胳膊那样。很明显，在整部电影中保持纯粹主观视点的困难在于，影片的连续性和人物之间的交流要求在客观视点和主观视点之间不断切换。

客观视点经常通过下列方式转换为主观视点。首先，一个客观镜头显示角色在看镜头外的某样东西——称为**外视镜头**(a look of outward regard)，引导我们去猜他

[3] Alfred Hitchcock, quoted in Richard Dyer MacCann, ed., *Film: A Montage of Theories* (New York: Dutton, 1966), p.57. From "Direction" by Charles Davy;reprinted by permission of Peter Davies Ltd., publishers.

图 5.2　主观视点

在这个主观镜头中，摄影机让我们亲临比赛现场，我们获得了接球手的视点。

正在看的东西，接着下一个镜头——叫作**视线镜头**（eye-line shot），从主观角度出发显示出角色正在看什么。因为这种镜头之间简单的逻辑关系产生一个从客观到主观的流畅自然的视点转换，所以这种拍法在电影中很普遍。

视点从主观到客观的转换，以及画面与声音的紧密结合，可以通过下面的例子得到进一步的说明：

> **定场镜头**：从街角以客观视点拍摄，聚焦于一个在街道中央用气锤工作的工人（明显距离：50—75 英尺）。声音：气锤响亮的嘎嘎声和街上的其他噪音混合在一起。
>
> **切换到主观视点**：从工人的视点拍摄的气锤和工人剧烈震动的小臂及双手的特写。声音：气锤声几乎震耳欲聋，听不到其他声音。
>
> **切换到客观视点**：在工人身后，一辆重型卡车转过街角，向他快速逼近。声音：气锤响亮的嘎嘎声、街上其他的噪音和卡车逼近时愈来愈响的声音。
>
> **切换到主观视点**：从工人的视点看到的气锤和手部的特写。声音：先只听到震耳欲聋的气锤声，然后是掺杂着气锤声的愈来愈响的尖利的刹车声。
>
> **快速切换到新的主观视点**：卡车车头从 10 英尺以外向摄影机逼近。声音：

尖利的刹车声愈来愈响，气锤声停止了，响起了一个女人的尖叫声，又被可怕的重击声所打断，然后是一片黑暗和瞬间的寂静。

切换回客观视点（从街角拍摄）：失去知觉的工人躺在停下的卡车前。好奇的围观者在他身边围了一圈。声音：各种声音混合在一起，包括惊慌失措的叫声、街上的噪音和远处救护车的鸣笛声。

从客观视点到主观视点的不断转换使观众理解事件中的戏剧性变化，同时让观众获得带入剧情的强烈感受。

（三）间接主观视点

间接主观视点实际上不提供参与者的视点，但它使观众接近动作场面以便观众获得更贴近的代入感，以及更加强烈的视觉经验。设想一下揭示出人物情感反应的特写镜头。我们意识到自己不是角色，但我们仍然能按主观镜头的方式深切地体验人物的情感。一个因痛苦而扭曲的脸部的特写镜头使我们感觉那痛苦要比一个从较远角度拍摄的客观视点镜头更为生动。另一个例子是在老式西部片中常见的镜头。在匪徒袭击驿站马车的场景中，导演插入了马蹄的特写镜头，来捕捉当时紧张的气氛和节奏感，强化我们观影时的情绪。这种间接主观视点给予我们参与感，但并不通过任何剧中人的视点展现动作场景。（图 5.3）

间接视点镜头实现效果的关键是镜头要靠近动作，正如希区柯克阐述的那样：

> 你要做的是让观众感到身临其境，用各种蒙太奇效果将观众引入剧情。那才是目的。它比让你坐在后面观看有表现力得多。假设你在看拳击比赛，坐在后面八到十排的位置，那和你坐在第一排、抬头穿过那些绳子去看，效果一定非常不同。当两个拳击手相互击打时，你几乎能沾上飞溅出来的东西。
>
> 在《精神病患者》中，人物一走进来开始杀人，你就置身场景中。哦，你绝对置身其中。和人物的距离，就是这么重要。[4]

这里和“人物的距离”使观众对《精神病患者》中浴室杀人的反应非常不同于对《邦妮和克莱德》结尾相似暴力场面的反应。在那场慢动作的死亡之舞中，呈现邦尼和克莱德的间接主观特写镜头用得非常俭省，而首要的视点是客观视点，观众如同摄影机一样，站在一边，在（人物的）被害场景之外。在《精神病患者》中，在偶尔的主观视点和间接主观视点特写镜头之间的快速切换把观众置于和珍妮特·李[5]一起淋浴的位置，创造了身临其境的危险感。

---

[4] Alfred Hitchcock, quoted in *Directing the Film: Film Directors on Their Arts*, edited by Eric Sherman (Los Angeles: Acrobat Books, 1976), pp.254 – 255.

[5] 珍妮特·李(Janet Leigh)饰演此片“浴室谋杀”场景中的被害者。——译者注

图 5.3　间接主观视点：
虽然这个镜头不表现任何人物的视点，但间接主观视点镜头让我们接近动作并将我们引入剧情——在击球手等待击球时镜头聚焦于他紧张的手。我们如此接近球手，因而会对他产生认同感并体验到他的紧张。

（四）导演诠释视点

导演总是微妙地操纵我们的视点。电影制作者不单选择要给我们看什么，还包括我们以什么方式看。通过从特殊角度或用特殊镜头拍摄，在或缓或急的运动中拍摄，以及其他技巧，导演给画面烙上某种调子、感情态度或风格。迫使我们对看到的内容做出特定的反应，由此体验到导演诠释视点。我们意识到导演想要我们以某种特别的方式来看这个动作。（图 5.4）

下面这个典型的西部片场景中有所有四种视点，展示驿站马车被土匪攻击的过程。

客观视点：在画面一侧距离 50 到 70 英尺远的地方，马车正被劫匪们追赶。可通过固定摄影机的摇镜头（从左至右或相反）或者沿着或平行于马车行驶轨迹移动的摄影机拍摄。

主观视点：以驾车人的视点拍摄，越过马的后背向前看，视平线下方可以看见拽着缰绳的手和胳膊。

间接主观视点：驾车人侧面的面部特写，当他向后看时，表情紧张而坚定。

主观视点：匪徒极力追赶马车，以驾车人的视点拍摄，视线越过马车的顶部向后看。

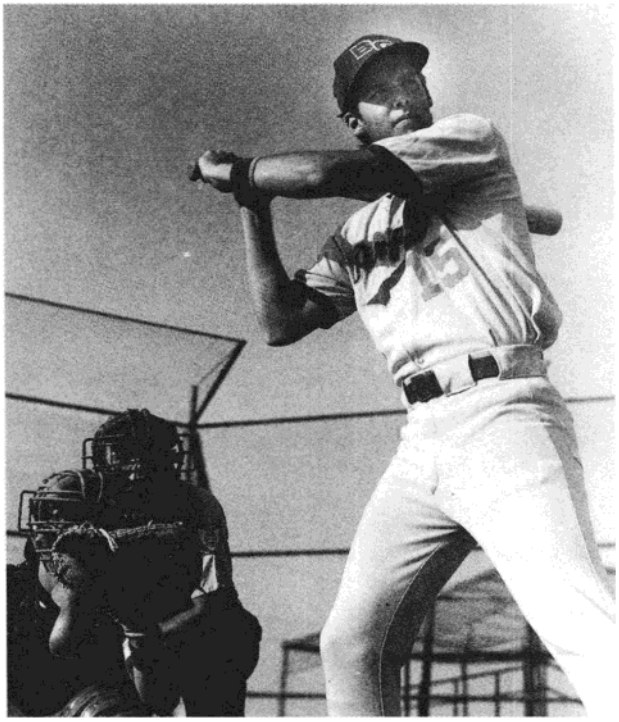


图 5.4　导演诠释视点
导演以极端低角度的视点拍摄击球手，使我们用一种特别或反常的方式去看他，这也许是要让我们体验投手的情绪视点，他也许正准备在这比赛处于胶着状态的时刻投出有力的一球。

间接主观视点：驾车人的面部特写，现在再次面朝前，紧握着缰绳，表情坚定的脸上淌着汗，大声催马快跑。

导演诠释视点：慢动作的马侧面头部特写，它们紧张地睁大眼睛，嘴巴痛苦地绷在嚼子上，脖子上像泡沫一样的汗水颤动着。（通过慢动作拍摄的这个镜头，导演实际上评价了这个动作场景，告诉我们要怎样去看。这个慢动作摄影表现了马的精疲力竭，强化了它们体力即将耗尽的印象，给我们马车逃生机会渺茫的感觉。）

虽然需要练习才能识别出一个电影片段中的视点，但这基本上还是一个比较简单的过程。看电影的艺术的下一个阶段稍微有点复杂，要分析电影构图的不同方面并充分地理解摄影师的技巧。

四、电影构图元素

视觉构图的原则从古时起就已确立起来。这些所谓自然法则集中于三个非常简单的视觉观念，在绘画和图片摄影中得到了验证：

图 5.5　有表现力的构图

楼梯和栏杆形成明显的对角线，与子弹射出的路线平行，在《法国贩毒网》（*The French Connection*）这个有表现力的场景中创造出有动感的画面。

1. 垂直线条显示出力量、权威和尊严。

2. 穿越画幅的对角线显示出动作和有力的运动——超越障碍的能量（图 5.5）。

3. 曲线表现流畅和感性；形成圆形运动轨迹的构图还可以激发兴奋、陶醉、愉快的感受。

根据纳斯托·艾尔孟德罗斯的说法，摄影师必须知道这些原则，但是也必须“忘记它们，或至少不是有意识地时时刻刻想着它们”[6]。

一部富有电影感的影片是一种独特的媒介，因而导演和摄影师要解决的构图问题也是独特的。他们要谨记的是，每个镜头（摄影机不间断地拍摄，记录下的一段胶片上的影像）都只是一个碎片，是连续视觉流动中的构成元素。他们拍摄的每个镜头都应对影片整体有所贡献。拍摄一个镜头的困难与让画面保持动感的难度相伴相

[6] Nestor Almendros, *Man With a Camera*, translated by Rachel Phillips Belash (Boston: Faber and Faber, 1984).

生。画面在持续地变化，而摄影机以每秒 24 格的速度记录这些运动。镜头中的各个画格不是根据图片摄影所使用的构图美学原则建立的。摄影师在各个镜头中所做出的选择要遵循电影媒介的特性。对每个镜头的设计都必须有意识地以实现电影化构图为目标。这些目标是：(1) 关注最有意义的物体，(2) 保持画面的动感，(3) 制造景深幻觉。

（一）关注最有意义的物体

首先，拍摄的镜头必须将观众的注意力吸引到场景中并集中于有最重要戏剧意义的物体上。只有实现了这个目标，电影的戏剧效果才能有效呈现。电影制作者引导观众注意力的方法有以下几种：

- **物体的面积大小和距离**：通常，眼睛会被面积大、距离近的物体吸引，而不会去看较小、较远的物体。举例来说，呈现在前景（距离摄影机更近因此更大）的演员面孔与呈现于后景的面孔相比，更容易成为我们注意的焦点。通常情况下，物体的面积和与摄影机的相对距离是决定视觉关注中心的重要因素。（图 5.6）
- **变焦程度**：眼睛也会自动地去看那些呈现得最清晰的物体。如果前景中的面孔有些模糊，而在后景中的面孔尽管较小、较远但更清晰时，我们的眼睛会去看后景清晰的面孔。即使大面积的前景物体占据了银幕的一半，清晰聚焦的物体也能将我们的注意力从虚焦的更近、更大的物体上分散开。（图 5.7）

图 5.6 大小和物体距离远近
在很多情况下，我们的注意力自然地被更大、更近的物体或面孔吸引，比如对图片中这个男人的面孔的注意力超过更小、更远的物体或面孔。

图 5.7 聚焦的清晰度
当更大、更近的面孔在前景是虚焦或模糊状态时，我们的注意力被吸引到清晰聚焦的更小、更远的面孔上。眼睛会自动地寻找最清晰的东西。

图 5.8　运动中的后景

在《十面埋伏》的这场戏中，背景中的武士们组成了竹林间一般化的运动场景，但我们的注意力仍停留在相对静止而情节上更重要的章子怡扮演的武者身上。

图 5.9　大特写

在电影《星际战争》的这个场景中，毫无疑问，我们的注意力被蒂姆·罗宾斯（Tim Robbins）戏剧性的特写镜头所吸引。

- **运动**：眼睛也会被运动的物体所吸引，一个运动的物体能将我们的注意力从静止的物体上转移开。因而，单个的运动物体在静止的场景中会吸引我们的注意力。相反的，如果运动和流动是后景的普遍状态，那么运动物体不能让我们的注意力从静止但情节上更重要的物体上转移开。（图 5.8）
- **大特写**：特写镜头是近距离拍摄的人物或物体。极近距离拍摄的或大特写的镜头让我们极度靠近作为兴趣中心的物体（比如演员的面孔），而不去看别处。面孔填满了银幕因而没什么其他内容可看。（图 5.9）
- **人物和物体的安排**：导演通过对人与物的相互位置的安排，吸引我们的注意力。因为每组安排都由人与物复杂的相互关系及这一戏剧场景的性质所决定，导演更多依赖于正确的直觉，而非任何构图规律。（图 5.10）
- **前景构图**：导演可能会将最重要的人或物和其他人或物一同安排在前景中。为了保证我们的注意力不被作为画框的次要人或物分散，导演常常通过最亮的照明和最清晰的焦点强调最重要的主体。（图 5.11、5.12）
- **光线和色彩**：对光线和色彩的特殊使用也有助于将视线集中于最有意义的物体。明暗反差强烈的区域产生出自然的视觉中心，同样，明亮的色彩在柔和或灰暗的背景下也会成为视觉中心。（图 5.13）

在每个镜头的创作中，电影制作者要不断地运用这些技术，有时分开使用有时组合起来使用，使我们的注意力专注于最有戏剧意义的物体上。电影制作者们将我们的思想和感情引导到他 / 她想要我们去的方向。集中观众的注意力确实是电影创作中最基本的考虑，不过下面我们将看到，这不是唯一要考虑的因素。

图 5.10　人物和物体的戏剧性的安排

电影创作中没有安排人物和物体位置的固定模式。导演在创作每个镜头时必须依赖正确的直觉，以传达戏剧场景的性质，并通过安排演员位置揭示微妙和复杂的相互关系。上图里娜·威特穆勒（Lina Wertmuller）的《七美人》（*Seven Beauties*）的场景里，我们的注意力集中在吉安卡罗·吉安尼尼（Giancarlo Giannini）身上，因为其他人物身处的位置，还因为他位于由后景的大厅所构成的建筑框架的中心，且他的站姿也使他成为主导。

图 5.11　前景构图

在《外星人》中，彼得·考约特（Peter Coyote）和迪·华莱士（Dee Wallace）在前景中讨论，形成了一个框，吸引我们去关注听者亨利·托马斯（Henry Thomas）。布光的微妙差异，以及托马斯在塑料管道的中心位置，也在引导我们关注他。

图 5.12　有威胁性的构图

当越南的市民在他周围拥挤着，高举着手臂，麦克尔·凯恩（Michael Caine）在《沉默的美国人》（*The Quiet American*）中的角色却神色不安，引起观众的持续关注。

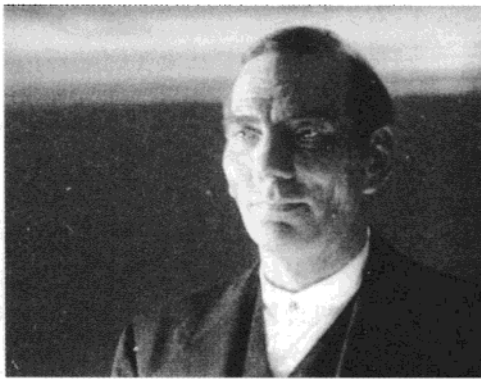


图 5.13　高光比

上面两幅图片来自《圣雄甘地》(*Gandhi*)和《普通嫌疑犯》(*The Usual Suspects*),都以反常的方式使用了高光比来吸引我们的注意力。在《圣雄甘地》的场景中,印度炎夏时节明亮的阳光将甘地(本·金斯利[Ben Kingsley]饰)的身影衬得很突出。在《普通嫌疑犯》的场景中,大厅的黑暗让我们去关注被吊灯提亮了面部的金特·索兹(Keyser Sozer)的亲信(皮特·波斯特尔思韦特[Pete Postlethwaite]饰)。

(二)保持画面的动感

因为有电影感的影片的核心特征是连续的运动——流动的、持续变化的画面流——导演或摄影师必须在每个镜头中建立起这种运动和流动的特质。为了创造持续变化的视觉流,摄影师要运用下面几种技术。

1. 固定画框内运动

固定镜头拍摄的画面类似于我们透过窗口去观察世界的效果。在固定画框的镜头运动(fixed-frame movement)中,摄影机保持在同一个位置,拍摄一个地方,好像我们在凝视什么。导演通过运动的主体来使镜头有动感和变化感。运动或快速而狂乱(像酒吧里躁动的身体动作),或平静而不易察觉(如演员正常说话或做动作时变化的面部表情)。

在固定画框内部有几种可能的运动形式。可以是横向运动(从画框左至右或从右至左),纵深运动(朝向或远离摄影机),或者是对角线运动(混合了水平和纵深运动)。纯粹的水平运动制造出在平面上(银幕即是平面的)运动的印象,会让人注意到电影媒介的局限性之一:二维平面性。因此,为了创造三维的幻觉,摄影师喜欢纵深运动(朝向或远离摄影机)和对角线运动,以代替单纯的水平方向运动。

2. 摇镜头和升降镜头

通常当摄影机保持在固定的位置上时,它通过模拟观众在观察时头和眼睛的运动来捕捉运动。摄影机运动本质上结合了人类视域的特征。身体固定不动,如果我们从

左到右转动头和脖子，加上了头部的视线范围内的视线转变，我们的视域是一个超过180度的弧形。如果我们仅上下移动头和眼睛，视线范围则不足90度。多数摄影机的运动都在这些自然的人类视域限制之内。仔细考察摄影机的运动将帮助我们弄清这些视域限制。

（1）摇镜头 让摄影机的视线在水平方向上左右移动，叫作摇镜头（panning，横摇）。摇镜头最普通的用法是跟踪主体水平方向的运动。比如在西部片中，摇镜头发挥了这方面的功能。货车被土匪袭击，移动成防御的环形，为了拍摄这个镜头，摄影机设置为固定机位，用过肩镜头拍摄移民用来复枪瞄准围成环形的土匪。这些环形分布的土匪从画面右边向左边运动。摄影机（和来复枪）移动到右边，选择一个瞄准对象。而后，当被瞄准的匪徒也在移动时，摄影机和来复枪又水平摇到左边。当他到达瞄准的中心位置，来复枪开火，我们看到他掉下马来滚到画面的左侧。接着，摄影机摇回右边去挑选下一个射击目标，或者由剪辑切换开始下一个镜头，摄影机挑选瞄准下一个目标匪徒（他的位置更靠右边），这种拍摄法被反复使用。

另一种摇镜头用于拍摄从一个主体转移到另一个主体时。这种拍法在拍摄西部小镇的街头枪战戏中会用到。摄影机在街的一边固定下来，位于决斗的两方枪手中间。形成紧张的对峙之后，呈现画面右边蓄势待发的枪手，然后摄影机离开他，慢慢摇到画面左边，聚焦于同样很紧张、蓄势待发的另一方的对手。

视线通常会在感兴趣的对象之间即刻跳转，所以摇镜头必须有某种戏剧目的；否则，它会显得不自然且很卖弄。摇镜头的使用有几种可能性，在枪击场面中，摄影机缓慢平稳地从一个人摇到另一个人的镜头运动可以延长时间，强化悬念和观众对第一个拔枪的动作的期待。同样，它也通过拍摄路边围观者脸上的恐惧和不安，反映出环境整体的紧张，当我们看见他们穿过画面时的表情或瞥见他们慌乱地寻找遮挡物时，这些路人成为次要的主体。最后，摇镜头有助于确立两个人物间的相对距离。虽然这种类型的摇镜头很有效，但也必须有节制地使用，特别是当在两个主体之间有大量的“冗赘银幕”（dead screen，指没有具戏剧或美学趣味的视觉信息的银幕区域）时，更要谨慎使用。

在极少数情况下，用完整的360度摇镜头拍摄会产生戏剧效果，尤其当需要扫视整个场景的全景视图时。如西德尼·吕梅的《长日入夜行》（*A Long Day's Journey Into Night*）就运用了完整的360度摇摄，清晰地展现了逃跑的绝无可能和处境的绝望。同样，360度摇镜头也用于戏剧化地呈现人物的处境，当其在不熟悉和不曾预料的环境中醒来时。比方说，一个人在监狱的格子间醒来，会尽可能转动身体来彻底观察环境。

（2）升降镜头 让摄影机的视线在垂直方向上下移动，叫作升降镜头（tilting，直摇）。升降镜头模仿我们头部和眼睛的垂直运动。下面几个假设的场景能说明如

何使用升降镜头。摄影机在飞机跑道的末端以固定机位拍摄，聚焦于一架正向摄影机方向滑行的喷气式飞机。当飞机升空时，摄影机向上摇，跟随飞机的弧线直至爬升到头顶。到达这一点后，虽然在技术上可以在一个连续镜头内跟随飞机拍摄它以直线的轨迹穿过画面，但镜头却停下来，下一个镜头开始，摄影机面对相反方向。在这第二个镜头的开始，飞机在头顶上方，接着摄影机向下摇摄，跟随飞机的飞行，拍摄它逐渐远离。假使我们正站在摄影机的位置，这个运动就模仿了我们通常观察一个事件的方式。当飞机转向右边开始爬升时，摄影机以对角线的运动方向跟随它，混合了水平摇和垂直摇的运动。因此，虽然摄影机在固定机位，它也足够灵活，能跟随飞机的运动，如下箭头标示出这个运动过程：从起飞到升空↑，穿过画面并转弯↘，转弯并爬升↗。

在多数水平和垂直摇摄的镜头中，摄影机的运动模仿了通常人们观察事物的方式。电影里的多数镜头都据此拍摄，以一个在现场的人的视点呈现故事。

3. 变焦镜头

到目前为止，我们所描述的技术都是摄影机保持着固定的机位。然而，即使固定摄影机能平摇或垂直摇，对于创造真正的电影化的世界来说，它仍缺少必需的流畅感。变焦镜头（zoom lens）提供了解决问题的方法。变焦镜头——能在一幅画面中表现不断变化的焦距的一系列透镜——能在摄影机没有任何运动的情况下让镜头靠近或远离主体进行定焦。变焦镜头能将主体放大到十倍以上，形成的效果是主体与摄影机的实际距离并未改变，但我们好像在靠近主体一样。

在棒球场将摄影机固定在本垒板后方，拍摄 400 多英尺以外的中外场手，他显得非常渺小，用裸眼看他也是同样的大小。通过变焦镜头拍摄他，摄影师始终以他为焦点，在效果上我们平稳地向中外场手推近，直到他的身体几乎充满整个银幕，仿佛我们能从 40 英尺或更近的距离看他（图 5.14）。摄影机仅放大了人物形象，但其效果却是朝向主体的镜头运动感。通过将镜头拉远，摄影师还能获得远离主体的运动效果。

变焦镜头的使用不仅让我们更清晰地观察事物，而且让我们接近和远离画面的运动变得流畅，由此增加我们的兴趣和介入程度。即使没有摄影机的运动，也可以产生这些效果。

4. 运动镜头

当摄影机自身运动时，运动形式的可能性增加了很多。通过将摄影机从固定位置上解放出来，摄影师能创造不断转换的视点，给我们静态主体的动感画面。通过将摄影机安装在支架或摇臂上（这些机器固定在轨道或推车上），摄影师能沿着轨道平滑地移动机器，从侧面、上面、前面、后面甚至下面拍摄奔跑中的马。因此运动镜头能满足几乎任何故事情境中对运动的需要。

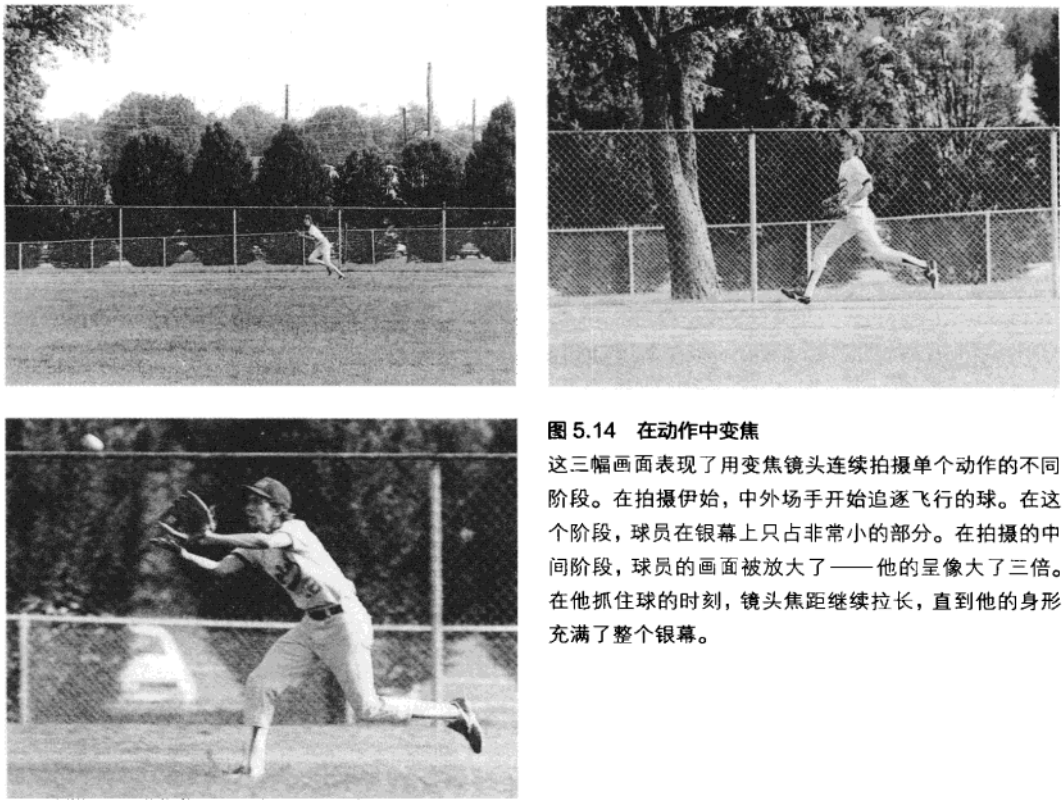


图 5.14 在动作中变焦
这三幅画面表现了用变焦镜头连续拍摄单个动作的不同阶段。在拍摄伊始，中外场手开始追逐飞行的球。在这个阶段，球员在银幕上只占非常小的部分。在拍摄的中间阶段，球员的画面被放大了——他的呈像大了三倍。在他抓住球的时刻，镜头焦距继续拉长，直到他的身形充满了整个银幕。

缓慢的运动镜头往往能在电影开场和结尾有效地建立起故事的框架。通过让镜头缓慢而平稳地进入一个场景，摄影师制造出神秘、有所发现、有所期待的感觉，同时将我们带入电影叙述的核心或使我们介入动作中。相反方向的运动——远离场景——经常被用来传达强烈的影片结束的感觉。当镜头在拍摄持续的动作时拉出则尤其有效果，如影片《希腊人佐巴》(*Zorba the Greek*) 的最后一个航拍镜头，拍摄佐巴(安东尼·奎因饰) 和他的朋友在沙滩上跳舞。当他们还在跳舞时镜头缓缓拉出，给我们这些人会永远跳下去的感觉。

运动镜头能制造强烈的现场感和运动感，法国导演阿贝尔·冈斯 (Abel Gance) 在他 1927 年的作品《拿破仑》(*Napoleon*) 中就努力追求这种效果。电影史学家凯文·布朗罗 (Kevin Brownlow) 在该片 1981 年重新发行时附的资料手册里这样描述冈斯和他的电影：

> 对他来说，三脚架是给匮乏的想象力准备的拐杖。他想做的是解放摄影机，让它冲进动作中，使观众从单纯的观看者变为积极的参与者。

> 德国摄影棚的技术人员给摄影机装上轮子，而冈斯给摄影机插上翅膀。为了拍摄穿越科西嘉岛的追击的快速插入镜头，他曾把机器绑在马背上；他曾把机器悬挂在穿过头顶上方的电线上，像一个微型的缆车，他还曾把机器装在巨大的钟摆上，在常规场景中制造让人眩晕的风暴的感觉。[7]

在某些电影中，场景的戏剧效果由摄影机的运动引出。在电影《北方风云》(*North Country*) 很关键的一场戏中，导演尼基·卡罗 (Niki Caro) 出其不意地围绕门廊的柱子移动摄影机，拍摄母亲查理兹·塞隆 (Charlize Theron) 对十几岁的儿子说出他身世的秘密：这个电影化的运动仿佛对应了场景展现的情感变化。

两项现代新技术极大地拓展了运动镜头的潜力。首先是斯坦尼康 (steadicam)，它是带有内嵌陀螺装置的单人便携摄影机，这个装置能避免任何突然的晃动并能拍摄出流畅的、稳如磐石的画面，甚至当人携带着它跑上楼梯或跑下布满岩石的山路时，拍摄的画面也是平稳的。第二个进步是飞行拍摄系统 (skycam)，是一种小型、计算机化的遥控摄影机，可安放在轻型的镁柱上面或者以 20 英里的时速“飞”在电缆上，并且能拍到线缆能去的任何地方的画面。安放了陀螺稳定器的直升飞机也可以用球形摄像机 (gyrosphere) 拍摄出令人惊奇的稳定镜头。

5. 剪辑和运动

剪辑过程也对创造富有电影感的视觉流作出了很大贡献。实际上，剪辑经常创造出电影中最为活跃的视觉节奏，如剪辑切换和转场使我们能立刻从全景镜头 (从远处拍摄的镜头，能展示出主体和环境) 跳到特写镜头，从一个拍摄角度转换到另一个角度，从一个场景进入到另一场景中。

因此摄影师可运用各种各样的技术——或单独使用或混合使用——来使视觉形象保持动感：

- 在固定画框内主体的运动
- 摄影机垂直或水平的运动 (水平或垂直摇镜头)
- 观众朝向或远离画框中拍摄对象的明显运动 (变焦镜头)
- 完全自由的摄影机运动和不断变化的视点 (运动镜头和剪辑切换)

6. “冗赘银幕”和“生动画面”

导演必须在另一种意义上保持画面的生动性。在几乎每个镜头中，导演都试图在画框内传达大量的信息 (图 5.15)。为了得到这样的“生动画面”(live screen)，每个镜头在构图时，必须使视觉画面承载够多的电影信息，大的空白领域 (冗赘银幕) 应被避免，除非是在某些情况下，要用冗赘银幕达到特定的戏剧目的。

[7] 引自《拿破仑》重新发行时印制的资料手册。

图 5.15 被填满的银幕

保持银幕生动的最显而易见的方式是用视觉信息填满几乎每平方英寸的银幕平面，如上图《东方快车谋杀案》（*Murder on the Orient Express*）中的场景。

（三）制造景深幻觉

电影构图也要关注景深幻觉的制造，这对于在二维银幕上创作（图 5.16、5.17）非常关键。为了取得这个效果，摄影师要使用几个不同的技巧。

1. 主体的运动（固定画框）

当运用固定画框构图时，导演拍摄主体靠近或远离摄影机——或者迎面而来，或者走对角线——制造出景深幻觉。如果是纯粹的水平运动，则与摄影机的拍摄方向垂直，会造成二维画面的效果，为了避免使图像显得平板，应尽量少运用这类镜头。

2. 摄影机的运动

把摄影机安装在轨道和推车上或者托架上，让摄影机运动，通过接近或者远离相对静止的被摄对象能制造出景深。当机器经过或者在被摄体周围运动时，我们可以意识到画面的空间深度，因为摄影机镜头实际上在运动，画面两边的物体在不断地改变相互间的相对位置。这个改变源于移动的摄影机观察物体的角度的变化。导演艾伦·德万（Allen Dwan）这样描述这种幻觉：

任何时候，为了得到真正的推摄效果，你都必须经过某些东西。如果你推进时没有经过任何东西，你就得不到这个效果。你经过大楼或者经过一棵树，或别的什么，会非常有意思。很多年前，在我们尝试任何这类效果之前，或者考虑过类似全景摄影之前，我们曾注意到，如果经过一棵树，那棵树会变得实在、立体。如果推着轨道车拍摄时经过一棵树，它会显得好像是在旋转。它会转个圈，而不再是平面的。但是固定地拍摄一棵树，只能拍成一棵平面的树。而当镜头运动着掠过时，它就会立即变得浑圆丰满，变得实在了。我们曾经得到过这种效果。我们会选择特定的建筑物——带很多廊柱的建筑——如果我们用轨道车穿过那些廊柱拍摄，就会得到令人惊奇的效果。廊柱好像在旋转，但它们变得实在了，因为当你围绕它们时，你感觉它们是真实的存在而不仅是平面的。[8]

图 5.16　运动的背景，活跃的前景

导演试图将运动结合进每个镜头中，并经常使用背景中自然的运动来保持银幕的生动。这种次要的背景运动，不会让我们的注意力离开拍摄主体。在电影《极度狂热》(*Fever Pitch*) 的这个场景中，德鲁·巴里摩尔(Drew Barrymore)和吉米·法伦(Jimmy Fallon)的固定镜头也能保持生动，原因是拍摄了在他们身后走来走去的来看棒球赛的球迷们。

3. 明显的镜头运动（变焦镜头）

通过放大形象，变焦镜头给予我们靠近或远离摄影机的感受。理所当然，变焦镜头也可用来制造景深幻觉。但是因为摄影机在变焦过程中位置不改变，所以就没有真正改变透视关系。靠画面边框的物体不像在摄影机运动时那样改变相互的位置关系，因此，变焦镜头不能像运动镜头那样有效地制造出景深幻觉。

图 5.17　静止背景强烈的视觉冲击

电影《曼哈顿》的这个场景中，黛安·基顿(Diane Keaton)和伍迪·艾伦的形象在画面中只占很小的部分。背景中的皇后大桥造就了构图的美感和强烈的三维空间感，并且强调出影片不可或缺的地域特点。

[8] Alan Dwan, quoted in *Directing the Film*, p.108.

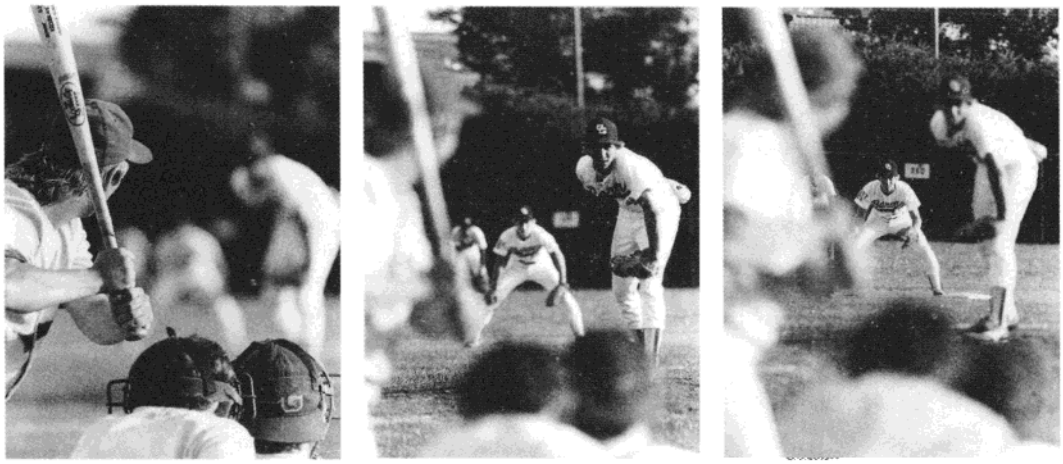


图 5.18　移焦——更深地卷入画面中的运动

因为我们的注意力自然而然地落在看得最清楚的物体上，在一个连续的镜头中，通过改变焦点可以制造出景深幻觉。这三幅图呈现出一个连续镜头变焦的不同阶段。在第一幅图中，我们的注意力被清晰聚焦的击球手所吸引。当镜头推进时，先聚焦于投球手，接着聚焦于游击手。镜头给我们这种感觉，我们正更深地进入三维的画框内。(这个顺序也能反过来，聚焦开始于游击手，结束于击球手。)

4. 改变焦点平面（移焦）

大部分摄影机，包括拍摄静止图片的照相机，都可以聚焦于和镜头不同距离的物体。因为眼睛通常被看得最清楚的物体——也就是成像最清晰的物体吸引，摄影师能通过移焦（rack focus）创造出三维画面——在一个连续镜头中按照顺序对焦于处在不同深度位置的物体（和摄影机不同距离的物体）。如果画面包含三张面孔，都在与摄影机不同的距离上，摄影师可能首先对焦于最近的面孔，而后继续对焦于第二张和第三张面孔，由此在画框内制造了景深幻觉的效果。

5. 深焦

与改变焦点平面形成鲜明对比的是深焦（deep focus）——用特殊的镜头让摄影机对两英尺到几百英尺距离外的拍摄对象同时聚焦并获得同等清晰度。这一深度聚焦模拟了人眼以清晰的焦距看到一定范围内的物体的能力（图 5.19）。这种深焦距技术的使用对于观众观看戏剧动作的方式有极大的影响。弗兰克·布雷迪（Frank Brady）曾描述过摄影师格雷格·托兰德在《公民凯恩》中对深焦的使用：

> [深焦]允许摄影机用一个镜头记录不同距离内的多个事物，都用鲜明、清晰的聚焦，而没有虚化的背景。通过让几个视觉或兴趣中心同时存在，这种深焦摄影可以覆盖如同人眼一样清晰的视觉范围。它让观众自己(而非摄影机)

图 5.19　深焦

在《后天》(*The Day After Tomorrow*)的这个场景中，尽管杰克·吉伦哈尔(Jake Gyllenhaal)、艾米·罗森(Emmy Rossum)和阿杰·史密斯(Arjay Smith)与摄影机距离不同，但都获得了同等清晰的聚焦。

> 决定要关注哪个人物或动作。本质上，这个拍摄形式给观众带来一种自由，让他们像看一出舞台剧一样看影片，这样他不会像看电影时那样被迫去看一个特写或某个单独的角色，他的眼睛可以看任何事物——或一切事物——只要是发生在舞台上的……它是一次革新和一项大胆的技术，[导演]威尔斯让托兰德拍了很多场景，尽可能多地使用这种充满活力的深焦镜头。[9]

因为每个镜头在几个景深平面上都承载着丰富的视觉和情节信息，所以当使用深焦镜头时，剪辑的节奏要慢一些。

6. 被摄人物和物体的三维调度

在创造三维画面时最需要考虑的是怎样安排被拍摄的人和物。如果他们被放在不同的焦点平面上，摄影师就能拍摄出真正的三维场景。没有这样的调度，丰富的画面效果和前述的深焦技术就没有意义了。(图 5.20)

7. 制造前景画框

当拍摄主体处于由前景中的一个或多个物体构成的画框中时，同样也可以取得三维空间的效果。构成画框的前景物体作为实焦时，会取得强烈的三维空间感。当前景画面不在焦点上，或仅仅用软焦拍摄时，三维效果就会减弱些，虽没有完全失去空间感，但整个情绪和气氛会有所改变。(图 5.21)

---

[9] Frank Brady, *Citizen Welles: A Biography of Orsen Welles* (New York: Doubleday, 1989), p.257.

图 5.20 被摄人物和物体的三维调度

电影《卡萨布兰卡》中，为实现这个场景的三维空间效果，导演精心安排了亨弗利·鲍嘉周围人物的位置。

图 5.21 制造前景画框

在左图中，前景中的酒杯和玻璃水瓶清晰聚焦，框住了女人的面孔，在右图中，它们则完全在焦点外。

8. 特殊光效

通过精心控制光线的角度、方向、强度和性质，导演能进一步增加景深幻觉（图5.22）。有时，为了突破画框的局限性，导演甚至会控制光源及其方向。通过把光源放在摄影机范围外——到摄影机的任何一边或摄影机后面——电影制作者能使画框外物体的阴影落到画框内，由此暗示出其他物体的存在。这些在摄影机之外的物体的阴影，能在很大程度上增强镜头的三维空间感。（图5.23）

9. 利用反射

导演也会用有想象力的方式使用反射以制造纵深感并将附加信息放在画框内。比如在《愤怒的葡萄》中，拍摄约德一家的卡车在夜晚穿越莫哈维沙漠时，摄影机透过挡风玻璃拍摄他们所经过的陌生世界。与此同时玻璃反射出苍白、幽灵似的汤姆、艾尔和帕，他们正谈论着眼前的一切。用这个方法，通常能将用两个镜头传递的信息压缩为一个镜头。同样的技术也用在《色情电影》（*Hardcore*）中，父亲（乔治·C. 斯科特 [George C. Scott] 饰）忧心忡忡的面孔被反射到挡风玻璃上，他正在大城市的红灯区里试图跟踪他离家出走的女儿（图5.24）。影片《公民凯恩》里，在主人公的第二任妻子离开他后，“上都”宽敞的走廊两边排列的多面镜子投映出许多个查尔斯·福斯特·凯恩。

> 在影片后半部分出现的这个镜头，强化了贯穿全片发展的人物的性格谜团。这部影片向新闻调查者们揭示，从外在角度看，非凡的凯恩是由很多人结合成的一个人。观众也由此明白，从人物内在的角度，和大多数人一样，凯恩在很大程度上也具有分裂的人格。这个著名的镜廊场景也出现在《上海小姐》（*The Shanghai Lady*）的结尾，奥逊·威尔斯在这里运用这个技巧是为了保持心理悬念。

本节描述的这九种效果对于特殊的三维放映系统，比如3D和西尼拉玛电影没什么关系。但是其中大多数技巧仍能制造出相当有效的景深幻觉。虽然3D在电影中有所复活，如《四眼天鸡》（*Chicken Little*）和《特工神童3：游戏结束》（*Spy Kids 3D: Game Over*），也有了一些新的投影技术，但3D效果并没有很大提高，观众还是需要戴上麻烦的3D眼镜。那些影片本身的品质也无助于这一技术产品的销售。莉莉·汤姆林（Lily Tomlin）极好地总结了这个问题：

> 用3D拍摄的《非洲历险记》（*Bwana Devil*）可以不夸张地被称为“时代的奇迹”，在海报上这样承诺着：“狮子在你腿上！情人在你臂弯里！……”一个人还能要求什么？哦，也许……更好的剧本。是否存在这样一个规律，每

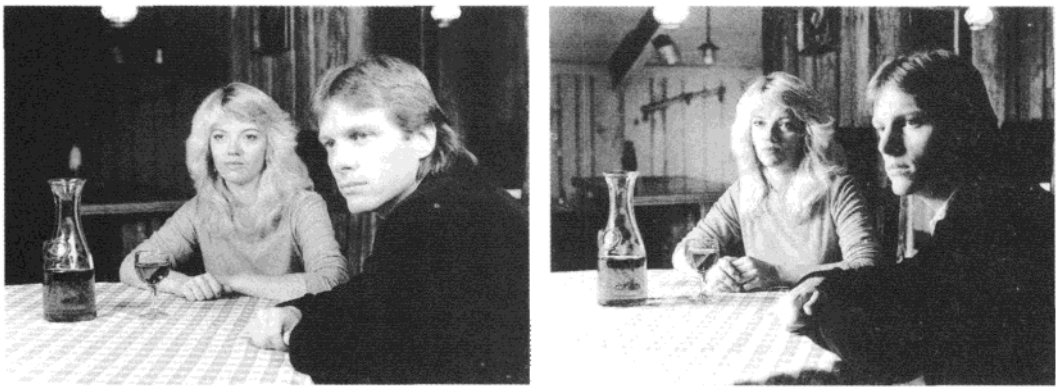


图 5.22 通过布光制造景深

左图中，平光使纵深感降到最低。右图中，当光的角度、强度和性质发生改变后，同一个场景具有了更强的纵深感和戏剧冲击力。

图 5.23 三维的阴影

图中是查尔斯·劳顿（Charles Laughton）的《猎人之夜》（*Night of Hunter*）的一个场景，孤儿约翰站在那儿守护正睡觉的妹妹珀尔，同时看着窗外邪恶的“传教士”哈里·鲍威尔（罗伯特·米彻姆 [Robert Mitchum] 饰）。米彻姆坐在院子里的长椅上，他身后的煤气灯照出他的影子，穿过窗户，投射在房间后面的墙壁上。如果场景是平均布光，没有阴影的话，它就只有两个重要的深度平面：熟睡中的珀尔在前景，约翰站在后景。虽然影子仅增加了一个真实的深度平面（墙壁），我们却能感知到五个空间层面上的被摄体和它们的轮廓：米彻姆坐在院子里、窗户的框子、在睡觉的珀尔、约翰和后面的墙。对于场景的戏剧表现力更重要的是，当米彻姆的影子赫然出现，并且像在威胁着约翰在墙上的影子时，会让观众切实感觉到他就在房间里。

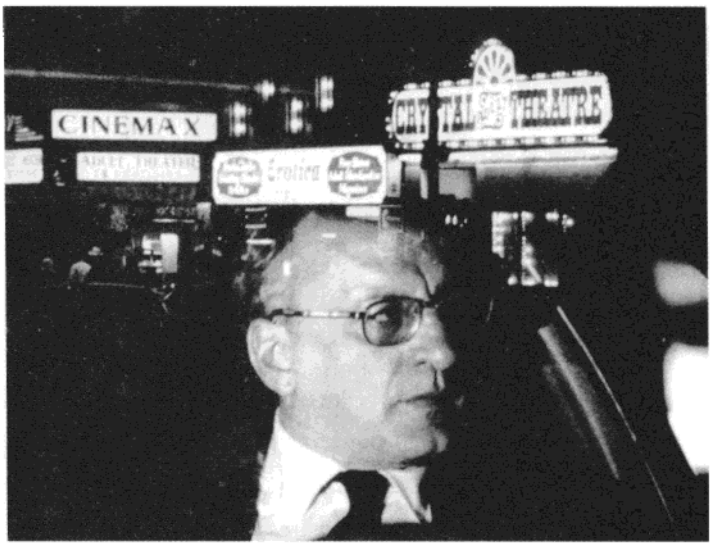


图 5.24　反射的特殊用法
忧心忡忡的父亲乔治·C. 斯科特穿过大城市的红灯区寻找出逃的女儿，在《色情电影》的这个场景中，通过拍摄他反射在车窗上的形象，导演保罗·施拉德不仅创造出了扩展的空间深度，而且实际上使画框的信息加倍——我们看到的不仅是父亲所见的内容，还有他对这些内容的反应。

一次技术前进一大步，我们就需要退后一步回到平淡乏味？经常出现的情况是，我们期待的技术进步最后却被证明是技术垃圾。[10]

五、特殊电影技巧

导演和摄影师也会运用多种特殊视觉技巧来突出所拍摄的动作或戏剧性场面的某种性质。

（一）手持摄影机

运用手持摄影机可以建立特定的戏剧效果所要求的电影视点。不稳定、不均匀的摄影机运动强化了由主观视点拍摄产生的真实感。在电影《阿拉巴瑞斯塔》（*Alambrista*）中，罗伯特·扬（Robert Young）运用手持摄影机，制造出疯狂跳跃的视点来表现他的西班牙裔英雄在异国土地上的分裂感。如果视点不趋向于成为主观视点，同样的技术能给予场景一种纪录片或新闻片的感觉。手持摄影机带来的晃动感及其他效果，对拍摄暴力动作场景特别有效，因为这种随意、狂乱的摄影机运动与动作的性质相吻合。而在过去的 20 年里，为在所谓的“肢解恐怖片”（slasher horror films）中创造悬疑，手持摄影机曾被过度使用。

[10] Lily Tomlin, as told to Jane Wagner, “Memoirs of an Usherette,” *The Movies* (July 1983), pp.41--42.

（二）摄影角度

摄影师对摄影机的处理远不止于将它安排在四个基本视点中某一个的位置上。选择拍摄事件或物体的角度是电影创作中一个重要的元素。有时摄影师运用不同的摄影角度来增加多样性，或在镜头之间制造出视觉平衡感。摄影机角度也能传达出特定的情节信息或情感态度。因为客观视点会采用或强调对动作常规、直接的拍摄，所以特殊的摄影角度主要用来呈现其他类型的视点，诸如在拍摄动作时运用主观参与视点或导演的诠释视点。

摄影机放在低于眼睛水平位置时，创造出**低角度镜头**（low-angle shot），使被摄体的面积尺寸和重要性被夸大。如果儿童是电影中的主要人物，导演会试图展示给我们从孩子视点看到的场景，那些从低角度拍摄成人的镜头便是明显的低角度镜头。比如，在《猎人之夜》中，两个孩子试图从杀害了他们母亲的邪恶传教士罗伯特·米彻姆的魔掌中逃出。当孩子要从岸上开船时，已能看到从低角度拍摄的米彻姆的身影从河岸边的树丛冲出来，一头扎进水里。摄影机的低角度强化了空间范围的狭窄，准确地表现了孩子们的无助和他们眼中魔鬼一样的米彻姆。

在《蝇王》中，低角度摄影取得了一个不同的效果，拉尔夫被野蛮的男孩们在海滩上追到精疲力竭时，一头栽在沙地上，恰好倒在一名英国海军军官的脚下。从拉尔夫视点出发的低角度镜头，夸大了军官的身材和力量感，传达出处于支配地位、有力量和可以保护拉尔夫的感觉。这类镜头在理查德·拉什（Richard Rush）的《特技替身》中反复运用，塑造出影片中导演埃里·克罗斯（Eli Cross，彼得·欧托特 [Peter O'Totle] 饰）的人物形象——一个如全能的上帝一样的人物。

和低角度镜头相反的效果通常可以通过将摄影机放在高于视平线的位置获得，即**高角度镜头**（high-angle shot），这会使主体显得矮小，从而减弱主体的重要性。当极端的高角度镜头与缓慢、流畅的摄影机运动相结合时，摄影机仿佛缓缓漂浮于场景之上，从而建立起这样的印象：置身事外、疏离的观众正从远处以谨慎、客观、近乎科学的态度观察一个情境（图 5.25）。比如，高角度镜头能展示格列佛（Gulliver）看待利立浦特人（Lilliputians）的视点。编剧兼导演弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）和摄影师比尔·布尔特（Bill Butler）在《对话》（*Conversation*）中以一个旧金山联合广场的高角度镜头开场。这一镜头角度造成的强烈的悬疑感持续影响着观众的视点，贯穿全片情节、角色和主题的各个层面。

导演也会运用某种摄影机角度来暗示他 / 她想要传达的特定时刻的人物感觉（图 5.26）。在《邪恶的接触》（*Touch of Evil*）中，奥逊·威尔斯用高角度镜头俯拍珍妮特·李进入监狱房间的场景。这个镜头强调出她的绝望和无助。通过让观众的视点与自己扮演的老警官的视点重合，威尔斯诠释了这个场景的情感基调和气氛。《公民凯恩》最著名的镜头之一，是格雷格·托兰德用极端高角度镜头拍摄的凯恩发表政治演讲

图 5.25　极端的高角度镜头

在西恩·潘执导的《誓言》(*The Pledge*，其中杰克·尼克尔森主演的角色因沉重的承诺而变得疯狂)的开场和结尾场景中，摄影机仿佛在动作之上缓缓漂浮，我们则体验到距离与情感两方面的逐渐疏离，我们对待场景的客观性(和我们的视点一道)也变得几乎像上帝的一般。

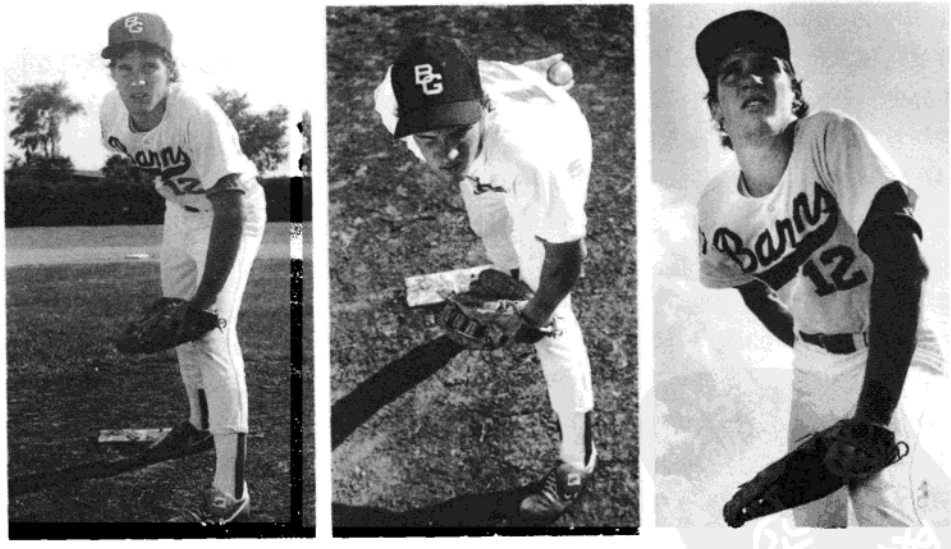


图 5.26　摄影机角度变化的效果

在以上三幅画面中，我们看到用不同拍摄角度拍摄同一主体的同一姿势时的不同效果。第一个画面可被称为平角拍摄：摄影机直接在与眼睛水平的位置拍摄接球手。第二个画面摄影机位于投球区土墩前面，但比接球手的头高五六英尺，用高角度镜头俯拍他。第三幅画面，摄影机位于接球手前面的地面上，以低角度镜头向上拍摄他。

的场面，主人公在这个画面里显得渺小、无足轻重。而最绝妙的是，威尔斯将他的形象放在巨大的凯恩海报前，同时创造出另一个相反的效果：这个政客凌驾于整个世界之上。由此，凯恩人生内在的冲突得到了电影化的呈现。

（三）色彩、散射和软焦

导演能用滤色镜制造出多种多样的特效。他们能用特殊的滤色镜使天空的蓝色变深，由此增加对比度使白云显得更白，他们也会透过有色彩的滤色镜拍摄，给整个影片增加浅色调子。比如，《一个男人和一个女人》（*A Man and A Woman*）的一个情爱场面用红色的滤色镜拍摄，赋予了影片浪漫的温情。

少数情况下，导演会用特殊滤色镜赋予一部影片特定的质感。比如佛朗哥·泽菲雷里的电影版《驯悍记》，用了使光线轻度散射的过滤装置（用尼龙袜蒙在镜头上），可以轻微地柔化焦点、柔化色彩，从而给予整部影片一种年代久远的经典油画的特质。这个技术意在赋予影片一种圆熟老道的质感，强化了故事发生于古老年代的感觉。这种手法在影片《花村》和《1942 年的夏天》（*Summer of '42*）中也取得了相似的效果，但是后者表现出的质感不再是历史年代感而是叙述者记忆中画面的朦胧感。在《邦妮和克莱德》中关键的家庭聚会场景中，导演阿瑟·佩恩和摄影师伯耐特·古菲（Burnet Guffey）用过度曝光技术制造了相似的效果。《黑暗时代》（*Excalibur*）的导演约翰·布尔曼（John Boorman）给弧光灯装了绿色凝胶滤光板，赋予森林外景以美好的、春天般的艳丽色彩，强调了绿色的青苔和树叶，制造了世外桃源的感觉。

软焦（轻微虚焦）技术也有助于表达特定的主观态度。在《史密斯先生到华盛顿》（*Mr.Smith Goes to Washington*）一片中，软焦点被用来表现温暖的、浪漫的光芒（表示坠入情网）笼罩在桑德拉（琪恩·阿瑟饰）身上的场景，这时，杰夫·史密斯（吉米·斯图尔特 [Jimmy Stewart] 饰）正描绘威力特·克里克（Willet Creek）乡村的自然美景，他计划在那儿修建男孩训练营。

在《毕业生》中，当伊莲·罗宾逊（凯瑟琳·罗丝 [Katharine Ross] 饰）知道那个曾和本杰明有过关系的年老女人不“仅仅是另一个年纪大的女人”时，她的面孔模糊了，显示她的震惊和困惑，当完全明白了本杰明告诉她的一切后，她的面孔才回到焦点。影片此前的一个场景也用相似的技术表现本杰明的焦灼。听到罗宾逊先生停车的声音，本杰明慌忙从伊莲的房间跑回到楼下的吧台。他跑到楼梯口，冲到大厅里的吧台时，一直是虚焦模糊的。当他到了相对安全的吧椅上时才回到焦点，此时正好罗宾逊先生走进前门。

（四）特殊光学镜头

特殊光学镜头经常用来表现主观上对现实场景的扭曲。广角和长焦镜头都会使

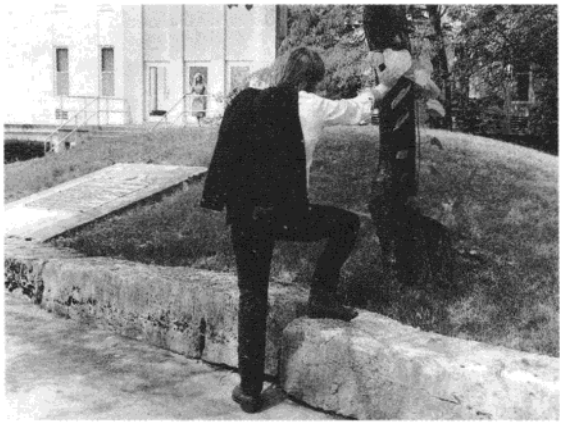


图 5.27　广角镜头和长焦镜头效果

这两幅图片说明了用广角镜头和长焦镜头拍摄同一个场景所取得的不同效果。广角镜头（左图）使男人和女人的距离好像更远了，画框中摄入了更多的后景，长焦镜头（右图）似乎使男人和女人距离更近，摄入画框的后景变少了。

画面的空间深度透视感变形，但它们变形的效果彼此相反。**广角镜头**（wide-angle lens）夸张了透视感，使前景物体和后景中物体的距离看上去比实际的更大。**长焦镜头**（telephoto lens）压缩了深度，使前景和后景中物体的距离看上去比实际要小很多。（图 5.27）

当表现从后景到前景的运动时，这类变形的效果最为明显。比如，在《毕业生》中，主人公以疯狂的速度跑向摄影机方向去扰乱婚礼，而因为长焦镜头的变形效果，即使他奋力奔跑，前进的距离也非常小，由此强调出他的挫败感和绝望。如果用广角镜头拍摄这个镜头，他的速度会被极大地夸张。

有种特殊类型的极端广角镜头，叫做**鱼眼镜头**（fish-eye lens）。这种镜头拍摄的画面，使水平和垂直平面弯曲，还会扭曲画面的纵深感。它经常被用来制造反常的主观状态，如做梦、幻觉或沉醉的状态。（如图 5.28）

（五）快动作

如果一个场景以低于正常速度拍摄而以正常速度放映，其结果就是快动作（fast motion）。快动作就像非正常放映的老喜剧默片中呈现的疯狂、慌乱的运动，通常用来表现戏剧性效果或压缩事件发生的时间。斯坦利·库布里克为了实现喜剧效果，在《发条橙》（*A Clockwork Orange*）的一个场景中使用了快动作（镜头）。阿力克斯（Alex，马尔科姆·麦克道威尔 [Malcolm McDowell] 饰）带了两个女孩到他的房间做疯狂的性游戏，这场戏就以快动作拍摄，同时以《威廉·退尔序曲》作为配乐。（对

图 5.28 鱼眼镜头

鱼眼镜头拍摄的变形画面揭示了《梦之安魂曲》(*Requiem for a Dream*)中艾伦·鲍斯汀(Ellen Burstyn)所扮演角色的恐惧和受挫，她正忍受着减肥药的副作用。

慢动作镜头的讨论，参见第六章)

快动作的极端形式是慢速摄影(time-lapse photography)，它有非常强大的压缩时间效果。在慢速摄影中，一格画面可能以 30 分钟或者更长的时间间隔定期地拍摄。这个技术将通常几个小时或几个星期内发生的事情压缩在几秒钟内，例如一朵花的开放或一栋房子的建造过程。在 1983 年拍摄的非叙事片《失衡生活》(*Koyaanisqatsi*)和它的两个续集(《变形生活》[*Powaqqatsi*, 1998] 和《战争生活》[*Naqoyqasti*, 2002])中，在菲力普·格拉斯(Philip Glass)动感十足、极具吸引力的配乐伴奏下，这个拍摄技术展现了强烈的情绪性和主题效果。

(六)特殊光效

在《愤怒的葡萄》中，格雷格·托兰德对汤姆·约德(亨利·方达饰)的眼睛作了特殊光照处理，使之瞳仁中发出光芒。在他经过四年的监狱生活后与玛·约德(简·达维尔 [Jane Darwell] 饰)久别重逢时，情绪激动，两眼放光。该特殊的光照处理非常微妙，若非有意关注这一点，并不明显，但它给这个时刻添加了一种非常特别的韵味。当汤姆迎向玛·约德时，他的眼睛明显地变亮了。

这种对眼睛作特殊光照处理的手法在另一个特殊的重逢时刻也曾出现，《日瓦格医生》中，在分开一年以后，劳拉(茱莉·克里斯蒂 [Julie Christie] 饰)在一个偏远

的山村图书馆看到日瓦格（奥玛·沙里夫 [Omar Sharif] 饰）时，她的眼睛里也流露出了这种光芒。通过强调她的眼睛，摄影师强化了场景的情感冲击效果。或者是克里斯蒂的眼睛不足以充分表达情感，或者是这一变化太微妙，需要将它从背景细节中凸显出来以制造出想要的效果。

在影片《愤怒的葡萄》的另一幕感人场景中，也作了这种用光的微妙变化。玛·约德准备离开去加利福尼亚，她在焚烧自己的纪念物时，发现了年轻时戴过的一副耳环。她把它们拿起来，戴到耳朵上，此时光的照射方向发生了微妙的变化，并逐渐晕开来，她在我们眼前看上去似乎变年轻了。然后，当她把耳环再次取下来，记忆褪去，我们看到她的皱纹和清晰的轮廓线条再次浮现，此时又恢复到刚开始的用光。

在精美的纪录片《光的魅力：摄影的艺术》（*Visions of Light: The Art of Cinematography*）结尾部分，几位摄影大师阐述了关于光影叙事的表现力与未来发展的洞见。曾担任过斯派克·李执导的影片《为所应为》和《马尔科姆 X》（*Malcolm X*）的摄影指导（DP）的厄尼斯特·迪克森（Ernest Dickerson）认为："如果导演是……电影表演（和）故事的创作者，摄影师就是电影用光以及如何使光发挥作用的主导者。"罗伯特·雷德福（Robert Redford）执导的影片《普通人》（*Ordinary People*）和保罗·施拉德执导的《三岛由纪夫传》（*Mishima*）的摄影师约翰·贝里（John Bailey）认为："在电影拍摄技术快速发展的今天，我们的确犹如站在一个悬崖上，纵身一跃，就会进入一个未知的但可能是非常令人激动的未来，这情形就像在 50 年代，西尼玛斯科普宽银幕电影和……西尼拉玛电影，所有这些新电影形式的出现，确实动摇了我们整个电影的欣赏方式。我们现在的机遇正像当时那样。"最后，曾担任史蒂文·斯皮尔伯格的影片《外星人》和巴里·莱文森（Barry Levinson）的影片《阿瓦隆》（*Avalon*）的摄影师的艾伦·德维奥（Allen Daviau），开始描述光线这种形式的微妙和神秘之处："曾经有人说，光线，它是电影的表情，它使那些停顿变得像言语一样雄辩有力——电影有很多这样的时刻，关键在于观众能看到什么，用光能够决定人物如何出现或不出现。摄影师能将某些内容视觉化地灌输于观众头脑中，让画面就像文字一样给观众留下深刻记忆。"[11]

六、电影魔术：现代电影中的特殊视觉效果

随着电影门票的涨价，电视的诱惑使越来越多的人选择待在家里享受娱乐，电影开始融入一些电视无法呈现的元素。其中之一就是特效，它能在大银幕上创造出视觉奇观，让观众看到他们以前从未看到过的事物。

---

[11] The American Film Institute, *Visions of Light: The Art of Cinematography*, written and directed by Todd McCarthy, 1993.

近几年技术的进步使精良的特效（special effects，F/X）成为现代电影的重要组成部分。只要有充足的时间和金钱，很少有什么现代特效技师们不能在大银幕上实现的画面效果，尽管制作真正顶级的视觉画面成本极其高昂。这种技术表现力为电影制作者们开创了一个新的领域；使他们能够最大限度地利用电影这个媒介，真正给观众展示他们想要展示的内容，而不仅仅作出描述。这种技术适应性的提高也是电影工业的巨大优势。然而，更常见的是，精良的视觉特效并非仅仅充当提高故事表现力的手段，而是成了电影的追求目标。毫无疑问，特效大师瑞克·贝克（Rick Baker）和理查德·艾德伦德（Richard Edlund）分别在《肥佬教授》（*The Nutty Professor*）（1996；以及续集《肥佬教授 II》[*The Klumps*]）和《复制丈夫》（*Multiplicity*）中制造出了最令人叹为观止的特技效果。在前一部影片中，特殊的化装效果让艾迪·墨菲（Eddie Murphy）不仅成了超级肥胖的舍曼·克朗普（Sherman Klump），而且变成了他的家庭中最滑稽的成员；在后一部影片中，神奇的视觉效果使迈克尔·基顿（Michael Keaton）能够同时扮演片中的超负荷工作主人公的三个克隆版本。罗伯特·泽米基斯（Robert Zemeckis）在评论影片《超时空接触》（*Contact*）的 DVD 版时作了说明，这部电影中几乎每段镜头都或明或暗地使用了一定形式的视觉特效。

有史以来，特效一直是电影不可或缺的组成部分。诸如乔治·梅里爱（Georges Melies，《月球旅行》[*A Trip to the Moon*]，1902），D.W. 格里菲斯（《党同伐异》，1916），弗里兹·朗（Fritz Lang，《大都会》，1926），威利斯·奥布莱恩（Willis O'Brien）（梅里安·C. 库珀 [Merian C. Cooper] 的特效合作者，《金刚》，1933）等电影先锋开创了最基本的特效技术，如现在标准的遮片合成拍摄（matte shot）、玻璃接景法（glass shot）等。但是，只是在最近几年，特效技术才达到以假乱真的精妙程度，以至于观众经常不能区分拍摄的是真实对象还是特效微缩模型。不是所有特效都是华而不实的激光爆炸花样。它们涵盖了从对熟悉的、历史上的或真实事件的戏剧化再现，到延伸观众想象力的对完全虚幻的人物、生物、场所或事件的制造。当代大师如未来通用公司（Future General Company）的道格拉斯·乔布（Douglas Trumbull）和乔治·卢卡斯的工业光魔公司（Industrial Light and Magic）的约翰·迪斯特（John Dykstra）运用“移动控制”（motion control）技术——蓝幕遮片合成（blue-screen process）、光学印制机（optical printer）和计算机成像技术（CGI）——来制造电影魔术。（图 5.29）

在影片《虎！虎！虎！》（*Tora! Tora! Tora!*）中，微缩场景被用来再现 1941 年 12 月 7 日的珍珠港事件中美国海军舰队的沉没场景。特效常常是灾难类影片的骨架支撑，微缩场景技术模拟了《地震》（*Earthquake!*）中洛杉矶城的毁灭，《星际迷航 III》（*Star Trek III: The Search for Spock*）中创世星因衰老而陨落的情景，还有《独立日》（*Independence Day*）中的白宫爆炸，甚至《乱世佳人》（*Gone With the Wind*）中火烧亚特兰大的场景。

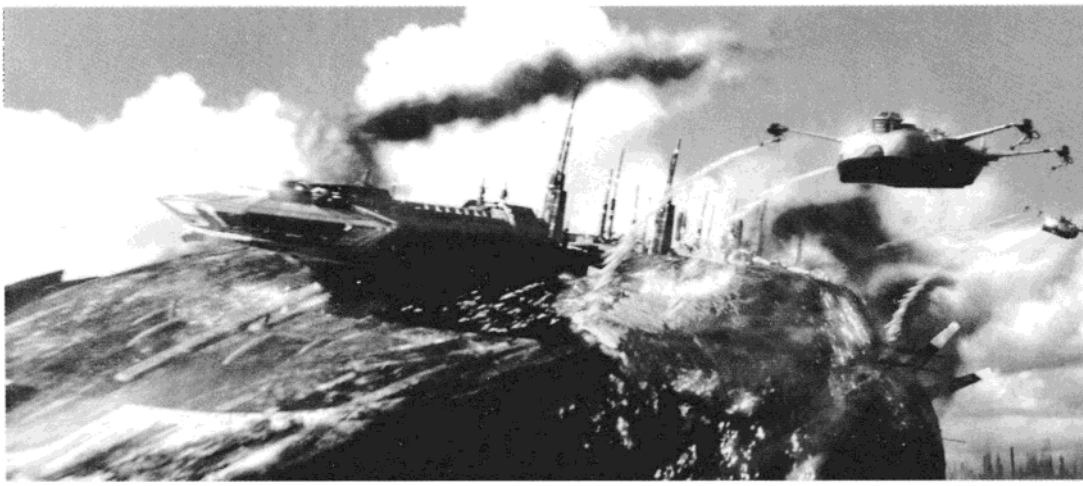


图 5.29 特效缩微模型

在《星球大战前传 3：西斯的复仇》中，（在复杂的高级电脑成像技术的辅助下）使我们对微缩模型交通工具产生全尺寸的幻觉，是让我们相信这些飞行器具有惊人的速度和超能力的关键所在。

还有其他一些效果表现了人类的超能力：《时光大盗》（*Time Bandits*）中邪魔巫师从手指尖投射出激光束，《黑暗时代》（*Excalibur*）中的梅林施展他的魔术，克拉克·肯特（Clark Kent）脱离地心引力成为超人，蜘蛛人可以在高空中跳跃，哈利·波特能指挥他的扫帚（图 5.30），等等。

飞行交通工具特效是很多科幻电影的主要表现手法，从《星球大战》中疯狂的外太空激战到《第三类接触》（*Close Encounters of the Third Kind*）中宏伟的主舰起飞，再到《星际迷航》之企业号主舰船蔚为壮观的曲速航行场面。这些视觉效果都在洗印过程中生成。将主画面（如太空船）叠加于另一个画面上（例如星际背景的画面），使两个画面被合成到光学洗印机的一条胶片上。现代光学洗印机由计算机控制，可以对大量不同的画面作出精确的匹配。

电影观众如此着迷于奇怪的生物，以至于非自然怪物可以像早期影片《哥斯拉》（*Godzilla*，一个穿着胶皮衣服的人）一样简单粗糙，也可以如《异形》（*Alien*，同样也是一个穿着胶皮衣服的人）那样令人信服。他们可能是被遥控的（如电影《外星人》中的同名外星生物），一个高度复杂的玩偶模型（如《帝国反击战》[*The Empire Strikes Back*] 和《绝地归来》[*The Return of The Jedi*] 中的绝地武士首领犹达 [Yoda]），运用计算机成像技术（《克隆人的进攻》[*Attack of the Clones*] 和《西斯的复仇》[*Revenge of the Sith*] 中的犹达）或定格动画技术（stop-motion animated，如第一版《金刚》中的大猩猩）制作而成；或者结合了多种技术而形成（如《魔幻屠龙》[*Dragonslayer*]

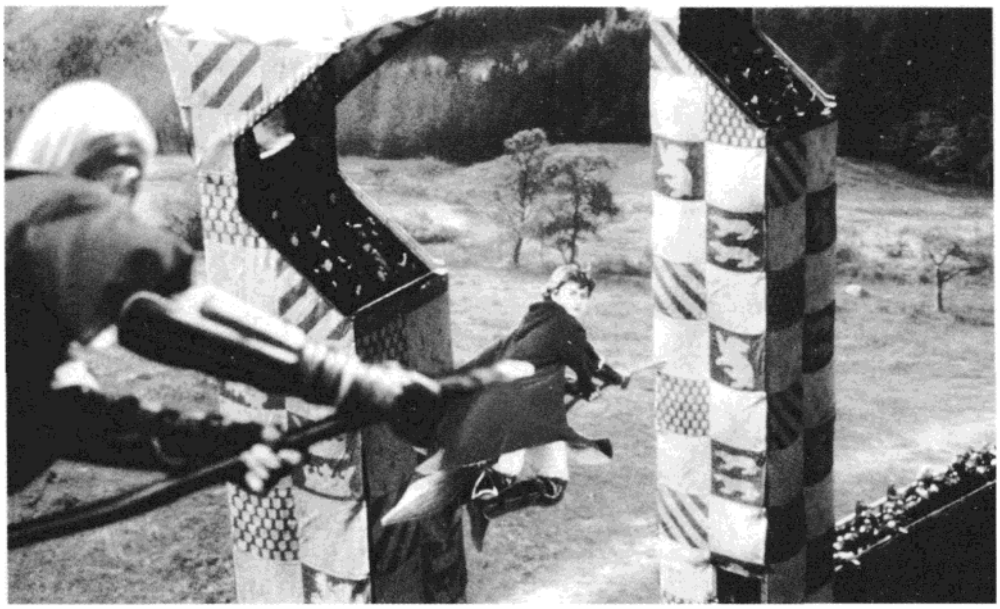


图 5.30 飞行的特效

蓝幕和计算机控制产生的特效，使影片《哈利·波特和密室》(*Harry Poter and the Chamber of Secrets*) 中令人激动的魁地奇比赛能够展现在银幕上，这与早期影片所运用的让诸如超人这样的飞行生物升空的技巧相比，有了质的飞跃。

中的那条龙 Vermithrax Pejorative)。他们可能隐约流露出非人特征，就像《吸血僵尸惊情四百年》(*Bram Stoker's Dracula*) 中的德拉库拉 (*Dracula*) 公爵，或者是明白无误的就是个大怪物，如《毁天灭地》(*Conan the Barbarian*) 或《巨蟒之灾》(*Anaconda*) 中的巨蟒。雷·哈里豪森 (Ray Harryhausen) 就是运用这项技术的大师。或许到目前为止，所有这项技术的应用实例中，以影片《小猪宝贝》(*Babe*) 中的角色最令人喜爱。这部制作于 1995 年的电影适合所有年龄段儿童观看，它结合了木偶和计算机成像技术，加上真实的动物，形成了一部衔接流畅、无懈可击的娱乐影片。(图 5.31)

有些人能够神奇地将他们自己转换成其他的生命形式，这种神话概念多年来一直都极受欢迎。这种电影特效早在 1941 年就已出现，小劳·切尼 (Lon Chaney, Jr) 化身为狼人(图 5.32)。之后的各种变形中，有让男人和女人变成蛇(《毁天灭地》[*Conan the Barbarian*])、黑豹 (《豹妹》[*Cat People*])、爬虫类怪物 (《剑与巫师》[*The Sword and the Sorcerer*])、灵长类动物和不定形的超意识物种 (《变形博士》[*Altered States*])、巨大的昆虫 (《苍蝇》[*The Fly*])，当然，还有狼人 (《破胆三次》[*The Howling*]、《美国狼人在伦敦》[*An American Werewolf in London*] 和《狼》[*Wolf*]) ——这些形象都出

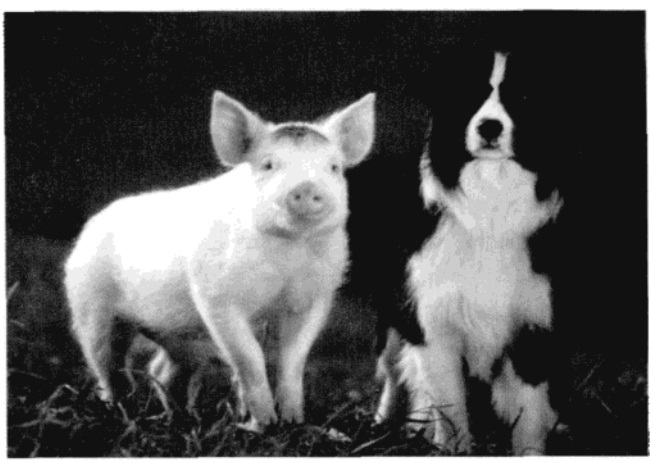


图 5.31　进化的生命形式

在现代电影中，各种生物特效变得越来越复杂，从第一版《金刚》中相当原始但有效的单帧动画（上图）发展到《小猪宝贝》中动画和遥控移动组合的多重电影特效魔术（中图）。现在，《星球大战之帝国反击战》（下图）中绝地武士的主人犹达的玩偶面具，已经进化为《星球大战前传 2：克隆人的进攻》和《星球大战前传 3：西斯的复仇》中使用的计算机成像（CGI）技术，使角色的面部表情和动作神态真实而生动得不可思议。

图 5.32 变形

在影片《狼人》中（左图），小劳·切尼在满月下变成了狼人，通过使用六至七个不同阶段的化装效果，期间关掉摄像机，而胶片则继续走动，制造了一个缓慢、奇迹般的变形效果。在《破胆三次》、《美国狼人在伦敦》、《变形博士》、《狼》等影片中运用的人变兽技术，要更为复杂，并运用了雕塑成形且可遥控的演员头部乳胶模型。《指环王》（右图）的视觉效果团队创造的恐怖的"生物"面孔，分别在 2002 年（《双塔骑兵》）和 2003 年（《国王归来》）为他们赢得了奥斯卡最佳视觉效果奖。

现在了银幕上。让人感到奇怪的是，这些化装效果完全不是传统意义上的化装，而是通过倒模形成的可遥控的模型（如《美国狼人》中可变形的头）。影片《怪形》（*The Thing*，1982）中的变形效果是如此非传统，以至于大家决定将鲍伯·博汀（Rob Bottin）的工作划入视觉效果一类，而不是化装类。影片《吸血僵尸惊情四百年》中的同名角色吸血僵尸德拉库拉公爵的变形过程成了后人的研究对象，它参考了好多种形体式样：蝙蝠、狼、老鼠，甚至还有邪恶的、快速爬行蔓延的雾霭。

在"砍砍杀杀"（hack 'n' slash）恐怖片中，血腥效果——对各种不同的死亡、斩首或内脏流出的模拟——至少部分推动了凶杀电影的高潮的出现。

富有创造性的总美工师与视觉特效团队一起合作，制作出了各种各样的场景环境，比如影片《超人》（*Superman*）中 Krypton 星球（超人的出生母星）上闪闪发光的水晶世界，《变形博士》里药物作用下的幻觉世界，在《奇异的旅程》（*Fantastic Voyage*）里的人体内部，在《星际旅行：天汗的愤怒》（*Star Trek: The Wrath of Khan*）中银光闪烁的高科技的星船舰桥，《银翼杀手》中压抑的、烟雾缭绕下的未来景象，当然，还有《黑客帝国》（*Matrix*）系列电影中虚拟的"真实"世界。

目前可以实现的效果似乎能让电影制作者制造出无尽的花样，然而，很多今天看起来相当精彩和迷人的效果，若将它们和那些出现在下一季电影中的效果相比，可能就会显得平淡和过时了。技术快速进步的主要因素就是计算机成像技术。在1990年6月，制片人开始积极讨论将迈克尔·克莱顿（Michael Crichton）的小说《侏罗纪公园》改编为电影，当时能够让恐龙栩栩如生地出现在银幕上所需的电脑程序还没有出现。而今天，这些程序不仅存在，而且《侏罗纪公园》及其续集，包括《失落的世界》（*The Lost World*）在内，建立了衡量电影中的计算机动画效果的新标准。史前生物流畅地穿行于画面中，它们的动作和共同出演的真人明星们一样真实而生动。实际上，计算机动画仅是故事情节的一部分，对于特效而言经常需要混合多种不同的技术，就像彼得·比斯肯德（Peter Biskind）在描述该系列的第一部片子中，霸王龙的第一次袭击场景时所说的那样。

> 该场景本身就像一闪而过的动作，模糊不清，但实际上，我们只建造了恐龙的上半部分（按照实际尺寸比例做的模型），并把它安置在飞行模拟器的上面，而飞行器则用螺栓固定在音响舞台的地板上。“它就像一个巨大的长腿的鲨鱼”，艺术指导瑞克·卡特（Rick Carter）说，“设计得非常完美，你能想到有多吓人，它就有多吓人”。通过移动恐龙周围的固定装置来完成动作，再将现场拍摄的这种实景动作的底片交由计算机提升效果。任何时候只要画面上出现完整的恐龙形象，都由计算机动画来实现。[12]

在《孟菲斯美女号》（*Memphis Belle*）中，特效人员利用计算机动画，让德国上方的天空布满B-17轰炸机。在影片《深渊》（*The Abyss*）和《终结者2：审判日》（*Terminator 2: Judgement Day*）中，那些不同寻常而极具表现力的图像利用了反射贴图技术（reflection mapping），即模拟周围现实世界在三维物体上的反射，通过计算机建立该三维物体模型并在上面生成这种反射效果。这种效果在《终结者2》和《终结者3：机器人起义》（*Terminator 3: Rise of the Machines*）中尤为真实可信，使超级罪犯表现出拥有再生能力的特征，而在此之前只有兔八哥系列动画（Looney Tunes）的制作人员才能实现这种效果。在《黑客帝国2：重装上阵》（*The Matrix Reloaded*）中也运用了类似技术，用来表现上百个一模一样的埃杰特·史密斯（雨果·维文[Hugo Weaving]饰）与尼奥（基努·李维斯[Keanu Reeves]饰）打斗的场景。

衡量效果成功与否的真正标准在于能否将效果很好地融入影片的故事情节中。使效果本身真实可信已经不再具有挑战性。在现代电影中，特效与影片的结合，而不是唯特效，才是成功与否的恰当标准。

---

[12] Peter Biskind, quoted in “Jungle Fever,” *Premiere*（July 1993）, p.67.

最优秀的电影可能运用很少特效，也可能很多，根据影片需要而定，而不是别的因素。影片《星球大战》融合了大约365个不同的视觉效果，所有特效都发挥了推动故事向前发展的作用。对比之下，影片《两世奇人》(*Time after Time*，1979）仅用了少数简单的视觉效果把威尔斯（H. G. Wells）发送到未来，却有效地建立了影片异想天开的特征。《超人》(1978）中的飞行镜头片段，投入了大量的时间和金钱，因为这个镜头对于电影的可信度很关键，必须让观众相信人能够飞行。

在最优秀的电影中，视觉效果为故事制造出气氛并推动着故事向前发展；它们完全成为电影中充分融合在一起的众多要素之一。从开始直到结束，影片《外星人》充满了炫目的效果；大部分时间内，外星人本身都出现在画面中。然而所有这些炫目的效果并未破坏电影温暖友好的主调，因为它们很好地融入了整个影片中。

然而，这种视觉效果的潜在表现力，常常使电影制作者忍不住会过度使用，使它们盖过了故事情节本身。《怪形》(1982）中有太多的（人怪）变形的镜头片段，破坏了导演竭力表现的影片内在悬念，《银翼杀手》则过多地渲染了阴森恐怖的未来世界细节，以至于其中的人物有时似乎消失在特效中。弗朗西斯·福特·科波拉的《吸血僵尸惊情四百年》(1992）使我们看到了整个电影史中所运用的诸多特效，某个评论家抱怨："影片在情节叙述中抛出了太多花哨奇幻的技巧，以至于正常情况下简单易懂的情节被淹没在潮水般涌现的特效画面之中。"[13]

迈克·尼科尔斯（Mike Nichols）在《狼》中的做法则是另一极端，与此完全相反。在影片中，杰克·尼克尔森的变形是逐渐发生的，被狼咬伤后，刚开始时只是在性格上发生微妙的变化，渐渐地才完全变成了狼，影片对所需的特殊视觉效果较少关注。

最后，特效还有一个作用，即应某些特定影片所需，实现新异的或非传统的效果，或是某种障眼法。其中值得注意的新异效果包括使用经典老片的剪辑片段，让史蒂夫·马丁和诸如亨弗莱·鲍嘉这样的明星在《大侦探对大明星》(*Dead Men Don't Wear Plaid*）中演对手戏，也可以让伍迪·艾伦、凯文·库利治（Calvin Coolidge）和赫伯特·胡佛（Herbert Hoover）在《西力传》(*Zelig*）中互动（图5.33）。在影片《阿甘正传》中，计算机成像技术使这种互动效果更进了一步。影片中"爱吃巧克力的主人公"与肯尼迪、约翰逊和尼克松总统等历史人物直接交流，和他们握手，并进行看上去似乎是双向互动的对话。

此外，《阿甘正传》还以一种严肃的、密切结合影片主题的方式运用了某些特殊视觉效果。在越南战争中，阿甘的同伴丹少尉在一场战斗中失去了他的下肢。通过神奇的数字操控技术，特效魔术师们利用电脑"抹去"了四肢健全而行动自如的演员盖瑞·西尼斯（Gary Sinise）的下肢；这个效果是如此的逼真，以至于使很多观众

[13] David Ansen, quoted in David Ehrenstein, "One From the Art," *Film Comment* (January-February 1993), p.30.

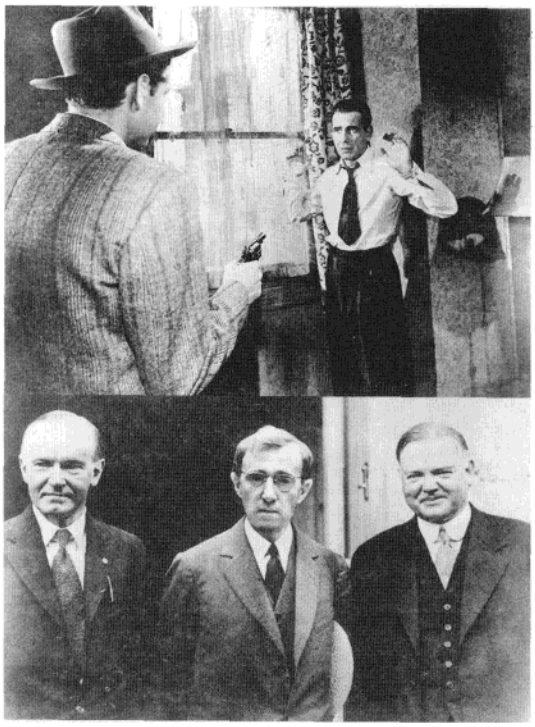


图 5.33　虚构的视觉效果

在《大侦探对大明星》和《西力传》等影片中，制造出了一种过去和现在融合在一起的视觉效果。在《大侦探对大明星》中，史蒂夫·马丁的形象被叠加在上图所示影片《逃狱雪冤》（*Dark Passage*）中的一个镜头的前景人物之上，产生了马丁和亨弗莱·鲍嘉正在同一个场景中表演的错觉（上图）。在《西力传》中，伍迪·艾伦似乎站在凯文·库利格和赫伯特·胡佛中间，一起出现在新闻镜头内。（下图）

感到迷惑。例如，女演员安妮·班克罗夫特（Anne Bancroft）说，她看到影片时，“感到极为震惊。我以为（西尼斯）真的失去了他的双腿。我扭头对梅尔（布鲁克斯，她的丈夫）说：‘梅尔，他失去双腿了吗？’梅尔回答说：‘我不知道。’我很同情那个可怜的家伙”[14]。电影竟然具有这样神奇的效果，自然让特效制作者们感到非常开心。（图 5.34）

詹姆斯·卡梅隆（James Cameron），《深渊》、《终结者 2》、《真实的谎言》、《泰坦尼克》的导演，曾评论说，在未来，通过将表演画面存入电脑并进行处理，演员将可以无限自由地表演。类似的表演已经出现在影片《明日世界》（*Sky Captain and the World of Tomorrow*）之中。在这部电影中，劳伦斯·奥利弗（Laurence Olivier）虽然早已去世，但是通过神奇的计算机控制技术，在银幕上再现了他的画面和声音。同样，马龙·白兰度虽已去世，仍能在《超人归来》中出现。

然而，正如小魔怪（Gremlins）系列电影的导演乔·丹特（Joe Dante）所指出的那样，现在，“具有出色的特效画面的同时，还需要演员作出与之相称的反应。因此，就算你有非常棒的视觉特效，如果切到一个看上去并不相信他所见特效的演员的表

[14] Anne Bancroft, quoted in “AFI’s 100 Years... 100 Movies,” CBS *Television* (June 16, 1998).

图 5.34　可信的视觉特效

在《阿甘正传》中，主人公（汤姆·汉克斯饰）敬佩并帮助他在军队时的长官丹上尉（盖瑞·西尼斯饰）克服行动不便，丹在越战中失去了他的双腿。通过神奇的计算机成像技术，人物视觉效果极其可信，以至于很多观众不相信演员本人并非如所演的角色那样身体残疾。成功的特殊视觉效果有助于确保故事真实可信。

演镜头上，那么你的效果就不怎么出色了”。即使这样，它的神奇效果仍有足够的理由让人容忍其中的不足。理查德·埃德劳德（Richard Edlund）认为：“视觉效果将继续扩张发展，只要它们继续满足观众的欲望，带给他们前所未有的感受，而这种感受又只能通过这种特效实现，那么它们将继续成功。”[15]

七、动画片中的特效……尤其是为成人而设的（特效）

在美国，曾经一成不变的，动画片的观众就是满剧场尖叫不断的儿童。这个观念在最近十年中发生了很大的变化，在最近几年中，动画电影（包括两部《史瑞克》[*Shrek*] 电影系列和《海底总动员》[*Finding Nemo*]、《超人总动员》[*The Incredibles*]，图 5.35）登上了全美最高票房电影之列，这显示出了它们广泛的吸引力。意识到动画电影的流行性和艺术价值后，奥斯卡奖中增设了新的奖项——最佳动画剧情片奖。现在，在所有三类基本动画类型中（手绘、定格动画和电脑动画），艺术家的主要目标明显在于吸引成人观众的兴趣。然而，值得注意的是，最好的动画长片历来很少

[15] Richard Edlund, quoted in Vision Films/Smithsonian Video (DVD), *The Art of Illusion: One Hundred Years of Hollywood Special Effects*, 1990, rev. 1995.

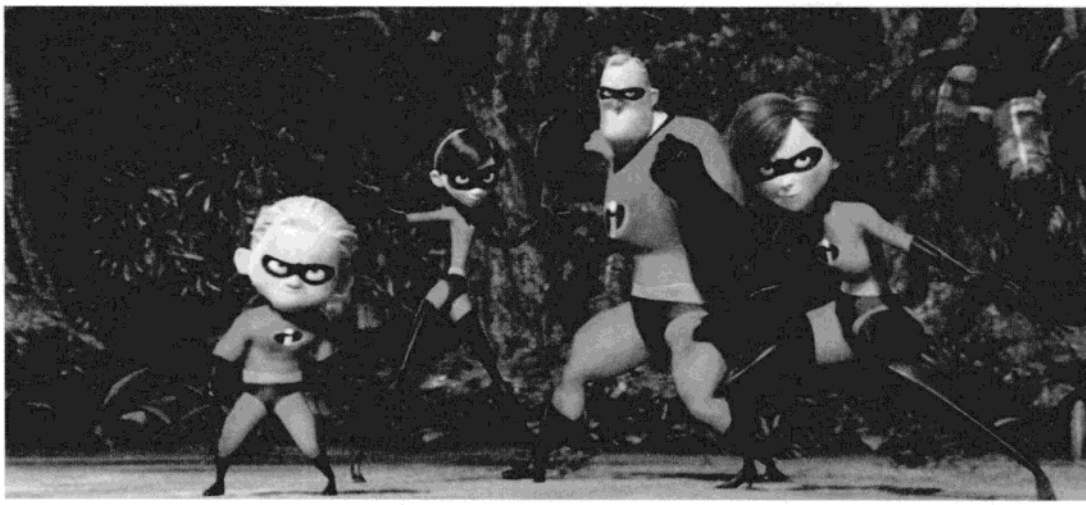


图 5.35　动画电影增加的成本

《超人总动员》是皮克斯动画公司（Pixar）在商业上最成功的作品，它是一部成本昂贵的动画电影，影片中聪明的超级动作英雄的角色极大地娱乐了儿童，而影片对当代生活的讽刺也使他们的父母（和其他成人）开心大笑。

专为儿童制作，即使是在沃尔特·迪斯尼公司（Walt Disney）动画盛行的黄金时代，也是如此。

几乎从最初开始，手绘动画就表现出真人实景和手绘结合的倾向。因此，经过多年的发展，这项复杂的技术能够让吉恩·凯利（Gene Kelly）和活泼的卡通动物米老鼠杰瑞一起在银幕上跳舞（《翠凤艳曲》[*Anchors Aweigh*]，1945），而在另一个直到今天仍是最复杂应用之一的场景中，鲍伯·霍普金斯（Bob Hoskins）和兔八哥系列动画中的所有明星们形成互动表演（《谁陷害了兔子罗杰》[*Who Framed Roger Rabbit*]，1988）。现在计算机能非常容易地做出远远超出动画前辈们想象的动作。不过，日本动画大师宫崎骏（Miyazaki Hayao）在《幽灵公主》（*Princess Mononoke*）、《千与千寻》和《哈马的移动城堡》（*Hoal's Moving Castle*）中继续推动手绘艺术的发展，达到了无比精美的程度（图 5.36）。法国的西尔维亚·乔迈（Sylvain Chomet）则在《美丽城三重唱》（*Les Triplettes de Belleville*, 2003）中展现了极为出色的绘画技巧和智慧（图 5.37）。

在手绘动画发展的同时，另一种类型的动画电影也在平行的轨道上发展，这就是定格动画。在制作过程中，对小型物件或玩偶状的人物进行不断地移动，按每秒 24 帧的方式对其动作作出调整。过去，使用这种技术的大师包括一些传奇性的特效动画师（从事真人实景拍摄的幻想类影片），如乔治·帕尔（George Pal,《当世界毁

动画变成了主要事务

就像作为动画片之起源的玩偶秀那样，动画很久以来一直存在于世界各国的艺术门类中。事实上，正如电影百科全书（*Baseline's Encyclopedia of Film*）所指出的那样：

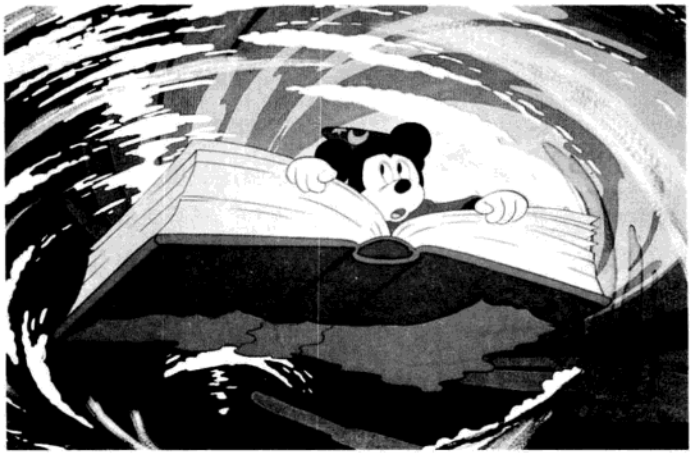
> …… 第一部动画片也就是第一部电影。维多利亚时代的光学玩具比如西洋镜……首次出现在1830年代，作为装饰厅堂的别致摆设……并且，通常包含描绘连续动作状态的图片，若快速观看，会产生一种运动的错觉。*

19世纪后期，早期动画中的这种通过快速观看简单绘画产生的错觉发展成一些静止照片，通过快速操纵的机械或投影形成动画。虽然电影或多或少沿着现实主义路线向前发展，但是一些动画先驱，如温莎·迈凯（Winsor McCay）——一家纽约报纸的漫画作者，以动画短片《恐龙葛蒂》（*Gertie the Dinosaur*，1914）而闻名——开始探索在动画电影里创造奇幻世界的可能性。1928年，沃尔特·迪斯尼制作了《汽船威利》（*Steamboat Willie*，首次向世界推出了会说话的米老鼠），此时，这种在其他剧情长片之前放映的动画短片已经被诸如马克斯·弗莱舍（Max Fleischer，《贝蒂娃娃》[*Betty Boop*] 的创作者）和沃尔特·兰兹（Walter Lantz，《调皮啄木鸟》[*Woody Woodpecker*] 的创作者）这样的动画艺术家大量制作。后来华纳兄弟电影公司的动画大师恰克·琼斯（Chuck Jones）、泰克斯·艾弗里（Tex Avery）和弗里兹·弗里朗（Fritz Freleng），还有很多其他人，给观众制作了一系列充满活力而滑稽的动画人物形象，包括兔八哥（Bugs Bunny）和猪小弟（Porky Pig）。但是直到1930年代中期，沃尔特·迪斯尼才明确以动画电影娱乐观众的想法，动画片本身才成为放映主角（不再是其他剧情片的搭配）。

于1937年下半年首映的迪斯尼动画片《白雪公主和七个小矮人》（*Snow White and the Seven Dwarfs*）为动画片树立了极高的标准，至今仍然指导着动画艺术家们。1940年，这一年作为迪斯尼制片厂的分水岭，诞生了《木偶奇遇记》（*Pinocchio*）和《幻想曲》（*Fantasia*）。这些今天成为经典的作品在接下来的二十年中被追随效仿，产生了一系列广受欢迎的动画娱乐作品（包括《小飞象》[*Dumbo*]《灰姑娘》[*Cinderlla*]《爱丽斯漫游仙境》[*Alice in Wonderland*]《彼得·潘》[*Peter Pan*]《小姐与流浪汉》[*Lady and the Tramp*]），它们的故事通常源自广为人知的文学故事。这些影片最不好的地方在于它们似乎越来越面向小观众。

在1966年迪斯尼去世后，他的制片厂继续制作手绘动画电影，但是创作能量衰减，公司转而专注于制作真人实拍电影。而后1989年，对于所有我们这些孩子来说，动画《小美人鱼》（*The Little Mermaid*）赋予了迪斯尼新的生命活力（就像animation这个词本身的定义一样——使有生命活力），从该片开始，出现了一系列令人惊叹不已的音乐动画片。两年后，《美女与野兽》（*Beauty and the Beast*）问世，它在制作过程中利用了计算机作为传统手绘技术的辅助手段，这部影片获得了奥斯卡最佳电影奖提名，它是第一部获此殊荣的动画片。更好的还在后面，就像这两部影片一样，后面紧接着出现的众多优秀作品——包括《狮子王》（*The Lion King*）《阿拉丁》（*Aladdin*）和《花木兰》（*Mulan*）——延续了迪斯尼的经典传统：大胆醒目的视觉效果、精致的剧本，以及我们在所有伟大的电影中，不管是动画或是其他类型中都能找到的普适性主题和出乎意料之处。迪斯尼的新版《幻想曲》，又被称为《幻想曲2000》（*Fantasia 2000*），把1940年版本中的部分片段与新创作部分糅合在了一起（而且，按照迪斯尼管理层的说法，该片是第一部在IMAX巨幕影院首映的剧情长片。）

* 资料来源：*Baseline's Encyclopedia of Film*，"Animation," Microsoft Cinemania 97 (CD-ROM)。



灭时》[*When Worlds Collide*])，威利斯·奥布莱恩（《金刚》）及其原版《巨猿乔扬》（*Mighty Joe Young*）和雷·哈利豪森（Ray Harryhausen，《巨猿乔扬》、《世纪对神榜》[*Clash of the Titans*]）。当代定格动画艺术家中，最能激发我们的想象力的是英国动画导演尼克·帕克（Nick Park）和美国导演亨利·塞利克（Henry Selick）。

帕克，因创造出系列奥斯卡获奖动画片《超级无敌掌门狗》中的动画人物华莱士和他的宝贝狗阿高而声誉卓著——包括《月球野餐记》（*A Grand Day Out*）、《神奇太空衣》（*The Wrong Trousers*）、《剃刀边缘》（*A Close Shave*）、《人兔的诅咒》（*The Curse of the Were-Rabbit*，图 5.38）——他说，他个人拒绝使用迪斯尼音乐动画片中新近出现的某些标志性元素："圣洁单纯的故事和甜美发腻的人物。"[16] 通过自己所绘的人物形象，帕克形成了自己特有的滑稽而不带情感色彩的幽默感，正如我们在他的第一部剧情动画长片《小鸡快跑》（*Chicken Run*）中所看到的那样。

亨利·塞利克执导了蒂姆·波顿（Tim Burton）出品的两部影片，即《圣诞惊魂夜》（*The Nightmare Before Christmas*）和《飞天巨桃历险记》（*James and the Giant Peach*）——前者是一部完全原创的定格动画片，影片画面有时渗透着无限的恐惧，后者改编自罗纳德·达尔（Roald Dahl）的畅销儿童书，该影片以真人实景拍摄开始，而后令人印象深刻地平稳过渡到定格动画，在结尾处又重新回到真人实景拍摄。《飞天巨桃历险记》对暴力画面和重大恐惧（比如说，离弃）的表达和处理毫无掩饰，所表达的真实感受对成人来说和对儿童一样生动鲜明，而蒂姆·波顿的影片《僵尸新娘》（*Corpse Bride*，迈克·约翰逊[Mike Johnson]和波顿执导），仅仅从名字上就已显示出影片内容和该幽默表达的"成人"特征（图 5.39）。

乔治·米勒（George Miller）执导的可爱的《小猪宝贝》（1995），曾被提名为奥斯卡最佳影片奖，受到评论界的赞誉，票房却不理想，更少有人看其续集《小猪宝贝：小猪进城》（*Babe:Pig in the City*，1998），前后两集都混合了真人实景拍摄、玩偶（结合电气、机械控制的复杂装置）以及计算机动画。公众对《小猪进城》中各种动物卷入其中的滑稽暴力场面的反应，让人确信影片为数不多的观众的主体极可能是成人，而不是儿童。

很多现代动画剧情长片，在一定程度上都有黑色的（有时甚至是令人毛骨悚然的）幽默特征，类似的"成人"娱乐成了新近出现的第三类动画剧情片的主打要素。这一类动画片完全由计算机技术一点一点地生成，通常这个过程能基本综合手绘图像的动作平滑特性和定格动画玩偶的表面可塑性。第一部此类动画片是 1995 年上映的《玩具总动员》（*Toy Story*），由约翰·拉塞特（John Lasseter）为他的皮克斯动画

[16] Nick Park, quoted in Kevin Macdonald, "A Lot Can Happen in a Second," *Projections 5: Filmmakers on Filmmaking*, edited by John Boorman and Walter Donahue (London: Faber and Faber, 1996), p.91.

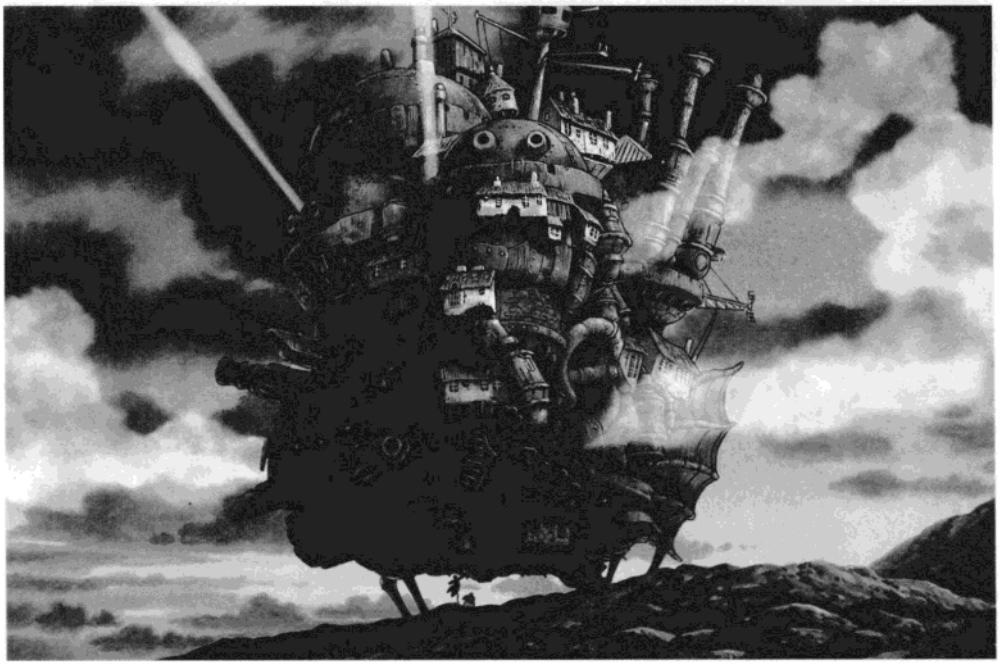


图 5.36　日本动画大师

宫崎骏制作了美丽的手绘动画片《幽灵公主》之后，宣布从这项让他耗尽心力的艺术中“退休”。然而后来他再次复出，并给世界奉献了两部更宏大的大师之作，《千与千寻》和《哈尔的移动城堡》（上图）。

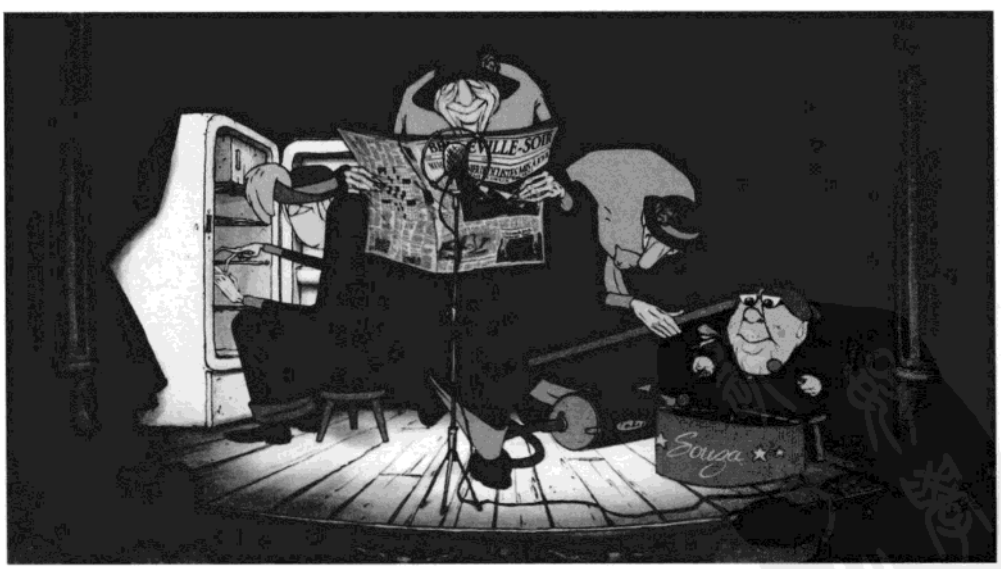


图 5.37　机智的法国艺术家

近年来出现的动画电影中，最奇特而招人喜欢的作品之一就是《美丽城三重唱》，由西维亚·乔迈执导，影片不仅包括同名主角美丽城三姐妹，还有一个意志坚强的年轻自行车赛车手，以及他那令人惊叹的祖母；此外，还有一条完全不同于好莱坞形象的充满魅力的狗。

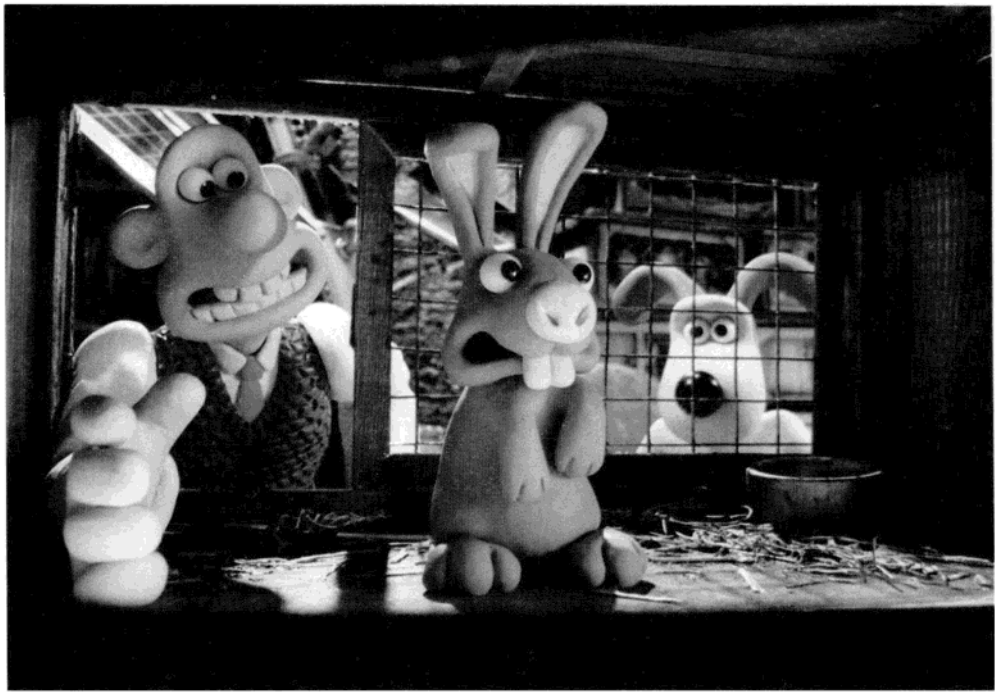


图 5.38　英国魔术师

当代定格动画大师尼克·帕克制作了《超级无敌掌门狗》系列动画，如《神奇太空衣》、《人兔的诅咒》等，由华莱士和他的狗阿高领衔主演，带给我们一种不加渲染的、不带情感但极富感染力的幽默。

图 5.39 喜欢恐怖的美国动画魔术师

定格动画制作人亨利·塞利克和多才多艺的导演蒂姆·波顿合作，制作了定格动画片《圣诞惊魂夜》和《飞天巨桃历险记》，给各个年龄段的观众带来奇异和惊悚的感受。最近则是波顿与动画师兼导演迈克·约翰逊共同执导了获奥斯卡奖提名的定格动画片《僵尸新娘》，进一步加强了这类电影带给观众的特殊享受。

工厂执导，影片蕴含了某种温和的讽刺，这正是一直以来我们希望在儿童影片中看到的。但是影片也出现了一段镜头，在该镜头中，一个小孩在玩玩具，将它们拆毁并重新组装成丑陋可怕的新形状。它出色的续集《玩具总动员 2》(*Toy Story 2*, 1999)进一步表明了影片创作者对表现人性更阴暗一面的兴趣（图 5.40）。皮克斯（现在已被迪斯尼公司拥有）也曾制作过《怪兽公司》(*Monsters, Inc*)，影片中可爱的怪兽对儿童具有很大的吸引力，然而影片具有的讽刺式幽默明显地面向成年人。皮克斯还制作了其他类似动画片，包括《海底总动员》（图 5.41）、《超人总动员》和 2006 年的《汽车总动员》(*Cars*)，在商业票房上与电影评论界都获得了巨大的成功。

最后，如果要寻找现代动画剧情片正在开发成人作为其主要观众的证据，我们只需要去看一下《埃及王子》(*The Prince of Egypt*，图 5.42)。这部影片以世界上最具原型性的神话叙事之一（更不必说它还是犹太教和基督教共有的圣典）作为它的表现主题，除此以外，影片还利用相当风格化和复杂巧妙的视觉模式（包括埃尔·格列柯 [El Greco] 绘画风格的长脸特征）来表现摩西领导下的众多人物形象。不仅如此，由史蒂文·斯皮尔伯格，杰夫瑞·凯特辛贝格(Jeffrey Katzenberg) 和大卫·格芬(David Geffen) 组成的梦工厂创作团队断然拒绝授权生产任何与影片相关的迷你玩具，或者将产品广告与快餐连锁店捆绑发布，从这一点上，我们马上意识到动画剧情片成熟了。凯特辛贝格这样概括他们的主张："我们尽量不妥协——不在电影里创作可爱的角色。换句话说，我们不想让一头骆驼变得好玩。"[17]

影评家理查德·考利斯(Richard Corliss) 形容《埃及王子》是"一次伟大的实验，一次动画片领域的十字军圣战运动，突破了阻碍剧情动画片发展的狭窄局限"[18]。罗杰·艾尔伯特 (Roger Ebert) 则将该影片看作在动画创作目的、创作领域和艺术成就方面具有革命性意义的作品予以热烈追捧：

> 《埃及王子》是有史以来视觉制作最好的动画长片之一。它把计算机生成动画作为传统技术的辅助手段，而不是取代它们。在埃及宏伟的金字塔后面，在远方孤独的沙漠景色中，在战车狂野的战栗中，还有人物角色的鲜明个性里，我们都感受到了人类艺术家的存在痕迹。这部影片显示出动画片正在成熟，乐于表现更为复杂的主题，而不是仅仅将自己束缚于儿童娱乐片的类别。[19]

[17] Jeffrey Katzenberg, quoted in "No Dancing Teapots in 'Prince of Egypt,'" *New York Times* (December 14, 1998), *www.nytimes.com/yr/mo/day/news/arts/prince-egyt-katzenberg/html.*

[18] Richard Corliss, "Can a Prince Be a Movie King?" *Time* (December 14, 1998), p.92.

[19] Roger Ebert, *www.suntimes.com/output/ebert1/18prin.html.*

图 5.40 当代动画先锋
第一部完全由计算机生成的动画剧情片，皮克斯动画工厂的《玩具总动员》(1995)，由约翰·拉塞特执导，牛仔伍迪（汤姆·汉克斯配音）和他那颇有喜剧色彩的对手，宇航员巴斯光年（Buzz Lightyear，蒂姆·艾伦配音）领衔主演。几乎所有观众和影评家都喜爱这部动画片，于是就有了四年后的《玩具总动员 2》——而且动画粉丝们继续期待着看到第三部续集。

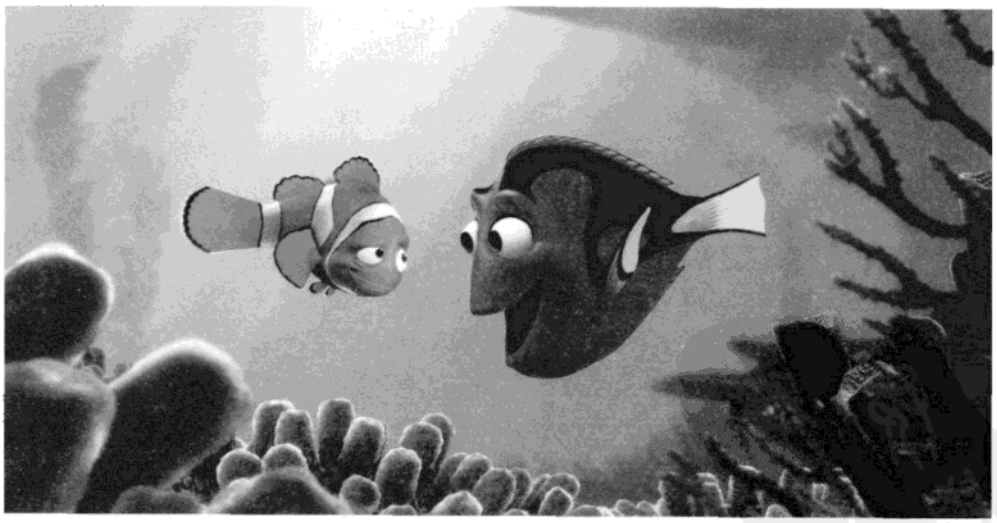


图 5.41 丢失的孩子
尽管宣称要“为孩子制作电影”，传统迪斯尼动画影片也经常包含暴力和迷失这一类痛楚主题。皮克斯出品的深受欢迎的《海底总动员》沿袭了这个传统，影片从几乎成百上千的鱼宝宝在一条鲨鱼的袭击下失去它们的妈妈的情节开始。最后，唯一的幸存者尼莫也在一个惊险而又奇妙的冒险旅程中和它的父亲失散了。图中所示，小丑鱼（亚历山大·库德 [Alexander Gould] 配音）试图向乐于助人——尽管患有失忆症——的伙伴多莉（艾伦·德杰尼勒斯 [Ellen DeGeneres] 配音）搭话。

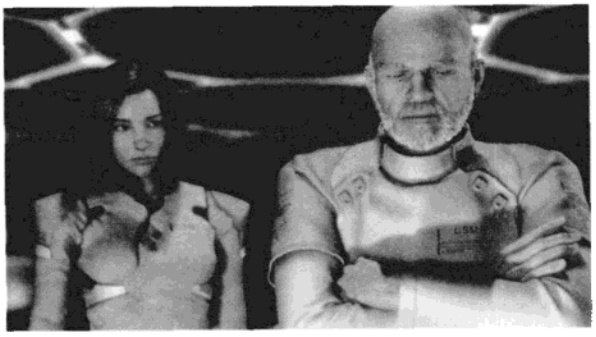


图 5.42　动画渴望超越过去

在和迪斯尼动画工作室的竞争中，梦工厂制作了《埃及王子》（上图），按照很多观察家的说法，该影片是“动画的一次伟大实验”，预示着这种艺术形式进入了一个大胆、全新而成熟的时代。然而，新近对这种艺术表现方式所做的拓宽尝试，结果却是要么像影片《西蒙妮》（*Simone*，右下图）那样，呆板生硬地把计算机动画“拟人化”处理，要么就像勉强算是成功的《终极幻想》（*Final Fantasy*，左下图）那样，如真人表演一样的“写实主义”。来自影片《半梦半醒的人生》的做法获得了高度赞誉，即先拍摄真实演员的动作表演，然后通过所谓的“影像描摹”（rotoscoping）数字处理程序，赋予这些影像动画特征。

自测问题：分析摄影手法和视觉特效

关于电影特性

1. 这部影片的电影特性有多强？引用影片中的具体实例来证明导演在下列各方面是成功还是失败(a)保持画面的鲜活和动感；(b)建立清晰、明快的视觉、听觉节奏；(c)建立三维深度的错觉；(d)使用电影媒介的其他特殊手段。
2. 电影摄影以自然的方式创造出清晰、富有表现力和有效表达思想的画面了吗？或者摄影师在非常自我地炫耀摄影技巧和手法？

关于电影视点

虽然导演在电影制作过程中可能运用所有四种电影视点，但某个视点仍会主导影片并达到一定程度，以使电影给观众留下单一视点的印象。记住这一点，回答下面的问题：

1. 你觉得自己基本上是以客观的、局外人的角度在观察某个动作情节，还是有参与到这个动作中的感觉？哪些具体的场景使用了客观视点？在哪些场景中你感觉就像参与到该动作中？电影如何让你产生这种参与感？
2. 在哪些场景中你意识到导演正运用视觉表现技巧来评价或诠释某个动作，从而迫使你用特殊角度来观看该动作？为了达到这个目的，导演运用了什么技术？它们在多大程度上有效？

关于电影的构图要素

1. 导演用什么样的方式使观众将注意力放在最重要的目标对象上？
2. 导演是否成功地通过避免出现大面积的“冗赘银幕”而使银幕保持生动？
3. 可以创造出三维错觉的主要或者最令人印象深刻的手法是什么？

关于特殊电影技巧

1. 虽然不可能对每种视觉元素作出透彻的分析，但是应该记住那些让你感到印象深刻的尤为有效、无效或独特的画面效果，根据下面的问题对它们进行思考：
   a. 导演创作这些画面的目的是什么？这些画面运用了哪些拍摄器材或技术？
   b. 是什么使这些令人难忘的视觉画面非常有效、无效或者独特？
   c. 从它与整部影片的关系的角度，从美学上对这些令人印象深刻的视觉效果进行逐个评判。
2. 有特殊光效用于电影中的某个刹那瞬间吗？如果是这样，这些特效试图表现什么？效果如何？

关于电影魔术：现代电影中的特殊视觉效果

1. 电影中运用的特殊效果在多大程度上有效？它们是否主导了电影，以至于让影片变成了特效展示场所，或者它们是影片不可分割的组成部分？
2. 整部影片的可信度在多大程度上依赖于观众对特殊效果的信服？特殊效果是否盖过了主要人物形象，以至于使人物变成了特效的陪衬？

学习影片列表

摄影

《蝙蝠侠：开战时刻》(*Batman Begins*，2005)
《银翼杀手》(*Blade Runner*，1982)
《血迷宫》(*Blood Simple*，1984)
《不羁夜》(*Boogie Night*，1997)
《卡萨布兰卡》(*Casablanca*，1942)
《烈火战车》(*Chariots of Fire*，1981)
《铁拳男人》(*Cinderella Man*，2005)
《公民凯恩》(*Citizen Kane*，1941)
《发条橙》(*A Clockwork Orange*，1971)
《狗镇》(*Dogville*，2003)
《英国病人》(*The English Patient*，1996)
《晚安，好运》(*Good Night, and Good Luck*，2005)
《毕业生》(*The Graduate*，1967)
《愤怒的葡萄》(*The Grape of Wrath*，1940)
《暴力史》(*A History of Violence*，2005)
《大白鲨》(*Jaws*，1975)
《杀死比尔 I, II》(*Kill Bill, Volume 1*，2003，and *Volume 2*，2004)
《谈谈情，打打枪》(*Kiss Kiss, Bang Bang*，2005)
《帝企鹅日记》(*March of the Penguins*，2005)
《艺伎回忆录》(*Memories of Geisha*，2005)
《大都会》(*Metropolis*，1927)
《慕尼黑》(*Munich*，2005)
《拿破仑》(*Napoleon*，1927)
《新世界》(*The New World*，2005)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*，1980)
《罪恶之城》(*Sin City*，2005)
《日出》(*Sunrise*，1927)
《第三个人》(*The Third Man*，1949)
《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》(*Who's afraid of Virginia Woolf?*，1966)

特殊视觉效果

《深渊》(*The Abyss*，1989)
《改编剧本》(*Adaptation*，2002)
《阿波罗 13 号》(*Apollo 13*，1995)
《小猪宝贝：小猪进城》(*Babe: Pig in the City*，1998)
《甲克虫汁》(*Beetlejuice*，1988)
《查理的巧克力工厂》(*Charlie and the Chocolate Factory*，2005)
《极光追杀令》(*Dark City*，1998)
《后天》(*The Day After Tomorrow*，2004)
《第五元素》(*The Fifth Element*，1997)
《哈利·波特与火焰杯》(*Harry Potter and the Goblet of Fire*，2005)
《地狱男爵》(*Hellboy*，2004)
《雷蒙·斯尼奇的不幸历险》(*Lemony Snicket's A series of Unfortunate Events*，2004)
《指环王：王者归来》(*Lord of the Rings: The Return of the King*，2003)
《怒海争锋：极地远征》(*Master and Commander: The Far Side of the World*，2003)
《黑客帝国》(*The Matrix*，1999)
《天空上校和明日世界》(*Sky Captain and the World of Tomorrow*，2004)
《蜘蛛人 2》(*Spider-Man 2*，2004)
《星球大战前传：西斯的复仇》(*Star Wars, Episode III: Revenge of the Sith*，2005)
《终结者 3：机器人之起义》(*Terminator 3: Rise of the Machines*，2003)
《真人活剧》(*The Truman Show*，1998)
《2001：太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*，1968)

动画剧情长片

《爱丽斯漫游仙境》(*Alice in Wonderland*, 1951)
《蚁哥正传》(*Antz*, 1998)
《美女与野兽》(*Beauty and the Beast*, 1991)
《虫虫特工队》(*A Bug's Life*, 1998)
《汽车总动员》(*Cars*, 2006)
《小鸡快跑》(*Chicken Run*, 2000, 英国)
《小飞象》(*Dumbo*, 1940)
《国王的夜莺》(*The Emperor's Nightingale*, 1948, 捷克)
《幻想曲》(*Fantasia*, 1940)
《海底总动员》(*Finding Nemo*, 2003)
《飞天巨桃历险记》(*James and the Giant Peach*, 1996)
《狮子王》(*The Lion King*, 1994)
《小美人鱼》(*The Little Mermaid*, 1989)
《埃及王子》(*The Prince of Egypt*, 1998)
《幽灵公主》(*Princess Mononoke*, 1997, 日本)
《史瑞克 I, II》(*Shrek*, 2001; *Shrek* 2, 2004)
《白雪公主和七个小矮人》(*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)
《千与千寻》(*Spirited Away*, 2001, 日本)
《玩具总动员 I, II》(*Toy Story*, 1995; *Toy Story 2*, 1999)
《美丽城三重唱》(*The Triplets of Belleville*, 2003)
《半梦半醒的人生》(*Waking Life*, 2001)
《超级无敌掌门狗 IV: 人兔的诅咒》(*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, 2005, 英国)
《谁陷害了兔子罗杰?》(*Who Framed Roger Rabbit*, 1988)

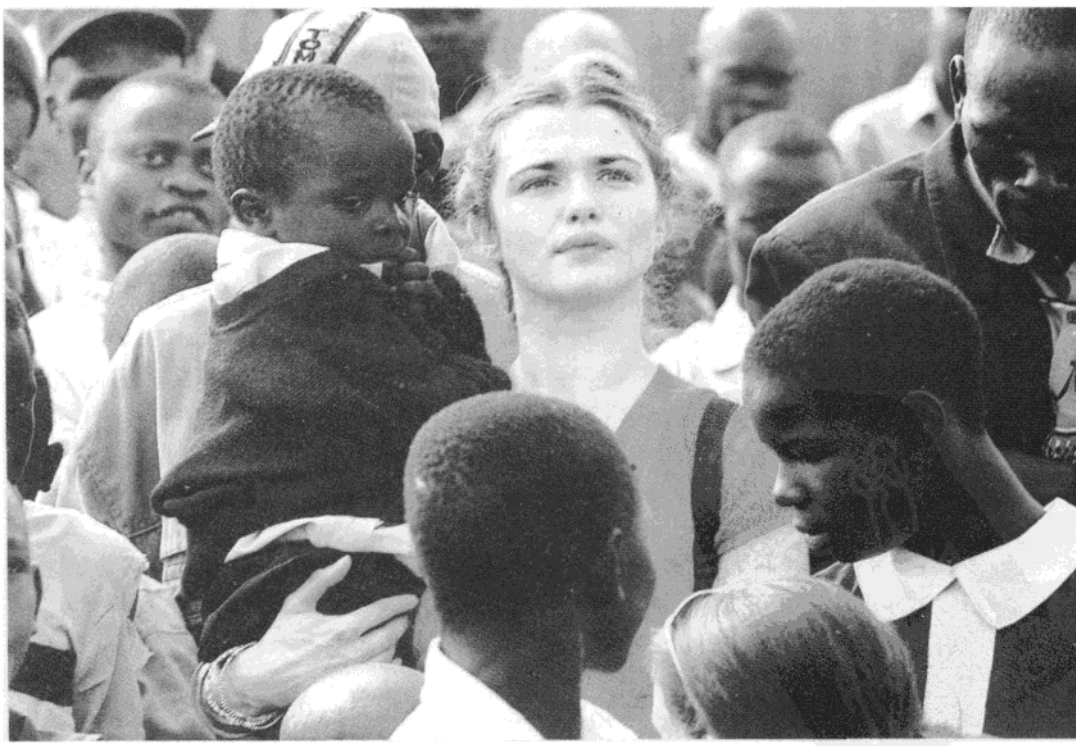
我对电影的看法是，剪辑不仅仅是影片的一个方面，它是影片的全部。

——奥逊·威尔斯，导演、演员和剧作家

一部包含正常剧情长度的电影通常需要从二十到四十个小时的原始胶片中产生。拍摄停止后，未经加工的影片成了电影的原始素材，就像之前剧本曾是拍摄的原始素材一样。我们现在必须对这些胶片记录的原始素材进行挑选，使之更紧凑、有节奏感，加以润色修饰，还需要对某些场景进行“人工呼吸”，直到作者和导演的想法完全从剧本的文字转换为电影语言。

——拉尔夫·罗斯布鲁姆（Ralph Rosenblum），电影剪辑师

第六章　剪　辑



对任何一部影片来说，剪辑师的作用都是极为重要的，剪辑师的职责是组装出完整的电影，这个工作就像是庞杂的拼图游戏，将各种不同的画面与声音的零部件拼合在一起。伟大的俄罗斯导演普多夫金(V. I. Pudovkin)认为，剪辑是“电影艺术的基础”，并评述说，“说电影是被‘拍’出来的说法是完全错误的，应该取消这个说法。电影不是被‘拍’出来的，而是被建构出来的，从一条条单独的胶片也就是它的原始素材中建构起来”。[1] 阿尔弗雷德·希区柯克进一步加强了这个观点：“银幕应该用自己的语言说话，全新呈现；把所拍摄的表演场景作为一个原始素材，分解，拆卸，而后才能编织成一个有意义的视觉图样。若非这样，就无法以自己的语言全新表达。”[2]

因为剪辑过程的重要性，剪辑师的角色几乎和导演一样重要。不考虑胶片本身的拍摄质量，如果未经剪辑师进行仔细判断，确定每个片段何时出现在银幕上，出现多长时间，导演提供的素材就有可能毫无用处。这种拼装过程要求剪辑师具有艺术的敏感性、理解力和美学判断力，同时还需要对影片主题和导演意图有一个清晰的理解。因此，在很大程度上，导演和剪辑师必须被看作电影制作工程中的平等合作者。在某些情况下，剪辑师才是真正把握影片结构的人物，是整个电影工程的主要建造者和设计师。实际上，剪辑师可能对电影的整体性有着最清晰的设想，甚至能弥补导演对影片整体缺乏清晰预见的不足。

伍迪·艾伦的很多电影似乎都有类似情况。据拉尔夫·罗斯布鲁姆说，他曾担任伍迪·艾伦六部电影的剪辑师，艾伦着迷于在他制作的影片中，自始至终贯穿一种严肃的调子。然而，很多这种严肃感场景都被罗斯布鲁姆在剪辑室里剪掉了。比如，《安妮·霍尔》被拍成了一部哲学电影（剪辑过程中的临时片名为《安贝多娜》[*Anbedonia*]）。中心角色是艾尔维·辛格（Alvy Singer），安妮是次要角色，影片的情绪基调介于《我心深处》(*Interiors*)和《曼哈顿》之间。在剪辑过程中，罗斯布鲁姆删掉了多个完整的段落和情节线，重新把电影聚焦在艾尔维/安妮的关系上，并帮助艾伦重新设计和拍摄一个新的结局，以适应影片新的关注重心。最后的结果是电影赢得了奥斯卡最佳影片奖、最佳导演奖、最佳女主角和最佳原创剧本奖。然而，尽管导演最初设想和拍摄的镜头所表现的整个影片的重点和基调都由剪辑师作了巨大调整，他却甚至没有被提名。伊凡·劳特曼(Evan Lottman)，影片《苏菲的选择》(*Sophie's Choice*)的剪辑师，对这个问题进行了解释：

> （剪辑）是不可见的。人们看到的最终影片效果不能告诉你剪辑的价值。你不知道是否素材很棒，而剪辑师把它搞砸了，或者是素材很糟糕但剪辑师从中剪辑出了出色的影片。你不知道影片中哪些时刻是在剪辑室里创造的，或

[1] V. I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting* (New York: Grove Press, 1976), p.24.

[2] Alfred Hitchcock, quoted in Richard Dyer MacCann, ed., *Film: A Montage of Theories* (New York: Dutton, 1966), p.56.

> 者它们本来就是导演最初理念的一部分。但是如果影片很成功，那么剪辑就很成功，而且没人会特别注意到剪辑。[3]

在本章的“闪回”部分，我们会探究这项不可见的工作的历史（参看“闪回：拯救电影：电影剪辑师一直在做的事”）。

要理解剪辑发挥的作用，我们必须先看一下剪辑师的基本责任：组装出一部完整统一的影片，其中的每个分镜头或声音都对影片主题发展和影片的总体效果发挥应有的贡献。要理解剪辑师的作用，理解拼图游戏的特征同样也很重要。剪辑师工作的基本单元是镜头（shot，摄影机单次连续运转记录下的一段影像）。连接或切分一系列的镜头使它们表现发生在同一个时间和地点中的完整动作，由此，剪辑师将其组装成一幕场景(scene)。而后剪辑师将一系列的场景联接成一个段落(sequence)，这种段落构成了电影戏剧结构中的重要组成部分，就像舞台戏剧由多个幕（act）构成一样。为了有效地组装这些不同部分，剪辑师必须在下面每一个工作领域中成功地履行他 / 她的职责。

一、选择

最基本的剪辑功能是从若干镜次（take，同一个镜头的多次拍摄）中选择效果最好的镜头。剪辑师选择那些提供最强表现力、最有效或最重要的视听效果的片段，剪掉粗劣的、不相干的和无足轻重的素材。当然，我们不能完全理解剪辑师的选择，因为我们没有看到遗弃在剪辑室地板上的那些胶片（或者，就像现在大多电影项目那样，将废弃胶片封存）。《黑雨》（*Black Rain*）的剪辑师汤姆·拉尔夫（Tom Rolf）描述了这个选择过程：

> 在这个过程中，我把我的选择强加在你的选择之上，傲慢地说这个比那个好。（剪辑师）变成了评论员。你正在诠释的是一种艺术形式。这是个如何选择并保持头脑正确清晰的问题。它就像玩一幅极其巨大的拼图游戏——有1000个拼块就能使它看上去很完美，但他们却给你10万个。你必须翻看所有这些拼块，尽可能找到最好的拼块。这就是剪辑工作要做的。[4]

当决定该淘汰哪些素材时，剪辑师会仔细考虑同一动作的多个不同镜头。其实在电影拍摄过程中，导演就已经开始进行选择，即告诉场记哪个镜头很好，可以洗印。

---

[3] Evan Lottman, quoted in Vincent LoBrutto, *Selected Takes: Film Editors on Film Editing* (Westport, CT: Praeger, 1991), p.144.

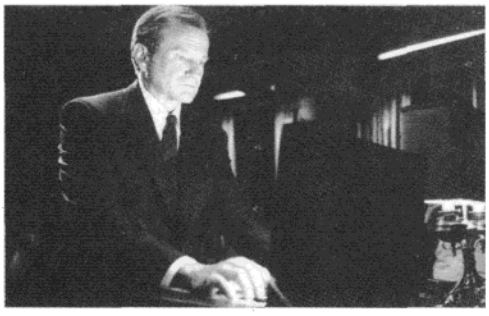
[4] Tom Rolf, quoted ibid., p.44.

拯救电影：电影剪辑师一直在做的事

在2004年的电影《最终剪接》(*The Final Cut*)中，罗宾·威廉斯又一次扮演了那种非常“严肃”的角色，当他不饰演他那标志性的滑稽角色时，他总是很擅长虚构故事。在电影的未来世界里，每20人中的一个在出生时会被植入某种称为“生命芯片”的东西，它能通过他或她的眼睛记录下一生中经历的每个时刻。威廉斯在片中扮演艾伦·哈克曼(Alan Hakman)，一名特殊的电影制作者，编辑真实人物的生活。在剧中的一个关键时刻，哈克曼对另一个人物解释说，像他这样的剪辑手有时被人称为“噬罪人”，因为在家人和朋友能够一览死者的记忆之前，他们抹去了死者生命中的缺点和错误。因此，他们“剪辑”那些经常是破碎、脆弱与错误的生活，使得生活看起来完整、坚强而高尚。

这个聪明的想法几乎不可能在影片的戏剧性情节中受到公正的对待，尽管如此，它或许可以作为在百余年的电影史中，真正的电影剪辑师们所施展的魔法的一个很恰当的比喻。“电影之所以成为电影，是因为剪辑。”奥斯卡最佳剪辑奖获得者，《黑客帝国》三部曲的剪辑师扎克·斯登伯格(Zach Staenberg)如是说。如果没有剪辑师的精湛技艺对编剧和导演的“罪过”的“吞噬”，现代电影几乎不可能存在，聪明的演员深知剪辑师既能成就也能破坏他们在银幕上的表演。

在19世纪晚期，电影先锋们如托马斯·爱迪生以及路易斯·卢米埃尔和奥古斯塔·卢米埃尔兄弟(Louis and Auguste Lumière)并没有真正预想到剪辑给这个新媒体带来的叙事可能性。直到埃德温·鲍特在其作品《一个美国消防员的生活》(*Life of an American Fireman*，1902)，尤其是在《火车大劫案》(*The Great Robbery*，1903)中，剪辑师才首次运用剪辑技巧，以获得巧妙和有深度内涵的故事讲述。后来，著名导演D. W. 格里菲斯，在他的电影《一个国家的诞生》(1915)和《党同伐异》(1916)中，开始建立所谓经典剪辑的严格“规则”，对影片片段进行“隐形”的控制，尽可能地使电影在动作情节上显得流畅。全景(主)镜头通常第一个出现，后面经常跟着“两个镜头”，最后是“单个镜头”，建立起平滑的、观众能够预测的画面顺序。甚至第一次使用的特写镜头和闪回镜头都无缝地结合到电影中。就像萨莉·曼科(Sally Menke，《低俗小说》剪辑师)曾评论的那样，电影剪接是“看不见的艺术”。



不幸的是，对于广大电影爱好者来说，从事这些工作的剪辑师也是不可见的，他们没有意识到这些艺术工作者对他们所看到的电影具有绝对的控制力。剪辑师的不可见是经典剪辑手法的必然结果，在1930—1950年代美国“电影工厂”的气氛下，庞大和强势的好莱坞制片厂将这些技术人员的作用边缘化，剪辑师更加不为人所知。与此形成对照，在法国，随着1959年法国新浪潮运动的兴起，诸如让-吕克·戈达尔的《筋疲力尽》(*Breathless*)等电影对传统剪辑风格发起了直接正面的挑战，频繁使用跳切这样的手法(第185页)来有意地创造不规则节奏。

在电影剪辑艺术中像这样打破规则的做法在美国的发展更为缓慢，但在《邦妮和克莱德》(1967)中却变得非同一般的显眼，该片中精彩而充满活力的剪辑由受人尊敬的剪辑师迪迪·艾伦(Dede Allen)完成(她后来剪辑的电影还包括《热天午后》[*Dog Day Afternoon*]、《烽火赤焰万里情》[*Reds*]、《奇迹小子》[*The Wonder Boys*]和《最终剪辑》)。这场电影运动最终导致了“自由形式”剪辑的出现，这种剪辑方式在乔·哈辛(Joe Hutshing)对奥立弗·斯

通执导的《刺杀肯尼迪》(*JFK*, 1991) 所作的剪辑中大概达到了商业广告化的顶峰——这部影片涉及非常多的"时间和空间的分割"。然而，即使在1980年代流行的电影中，剪接节奏已经变得越来越快。到了20世纪末21世纪初，很多动作导演从疯狂的MTV音乐视频和电视商业广告中为电影寻找新的表现方式。比如迈克尔·贝(Michael Bay,《石破天惊》[*The Rock*])或罗伯·科恩(Rob Cohen,《极限特工》[*XXX*])，他们似乎相信，观众快速接受信息可以助他们学会更快地处理信息。有趣的是，以剪辑师(《伍德斯托克音乐节》[*Woodstock*])开始其电影职业生涯的导演马丁·斯科塞斯(《愤怒的公牛》、《飞行者》[*The Aviator*])却曾对这种假设会对我们的社会文化中的真实时间概念造成什么样的影响表示担忧，而不认为它仅仅会影响到电影时间。

《纽约客》的影评家安东尼·莱恩(Anthony Lane)也评论说，并是所有的当代导演都要求剪辑师剪出这样快速的节奏。例如，莱恩指出，格斯·范·桑特(Gus Van Sant，曾拍摄《药店牛仔》[*Drugstore Cowboy*]、《我私人的爱达荷》[*My Own Private Idaho*]和《心灵捕手》[*Good Will Hunting*])在他最近执导的电影如《大象》(*Elephant*)和《最后的日子》(*Last Days*)中，"拒绝害怕长镜头。这种做法将他和许多同时代的导演区分开来，对那些人来说，每部影片都像是一种恐怖杀人片，被切片切丁，肢解成一寸寸的片段。相反，范·桑特却打算在外围反复徘徊，看着某个场景如何地被逐渐展开来"。同样的，在影片《九种生活》(*Nine Lives*)中，编剧/导演罗德里格·加西亚(Rodrigo García)似乎也喜欢表现并让观众感受这种缓慢的时光，影片完全由九个单独的、未被打断的长镜头组成。毫无疑问，这种"更慢"手法的冠军还是亚历山大·索科洛夫(Aleksandr Sokurov)的《俄罗斯方舟》(*Russian Ark*)，95分钟片长的影片就是个单一的长镜头，影片所有的"剪辑工作"都在摄影机景框内完成——也就是说，通过场面调度中的要素控制而不是通过蒙太奇剪辑手法。(参见第215页)

当然，剪辑不总是一个艺术的过程——有时仅仅是为了让电影保持合理的长度而必须剪辑。最近出现的一些大家熟知的影片，包括卡梅隆·克劳的《伊利莎白镇》(*Elizabethtown*)和泰伦斯·马力克(Terrence Malick)的《新世界》(*The New World*)，更不用说臭名昭著的文森特·加洛(Vincent Gallo)的《棕兔》(*The Brown Bunny*)，都需要在发行前做大量剪辑方面的拯救工作。这些影片在备受瞩目的电影节上首映之后，每一部都需要大动手术缩短长度，以保证至少能招徕一些正面的反响。

现在，越来越多的"独立"(也就是说，缺乏资金支持的)的导演选择用高清数字视频格式进行拍摄。除此之外，一些在商业上获得巨大成功的导演，如乔治·卢卡斯、罗伯特·罗德里格兹(Robert Rodriguez)和史蒂文·斯皮尔伯格，也大张旗鼓地拥抱和推动这项技术。而且，就像《时代》杂志的评论员理查德·科利斯(Richard Corliss)所指出的那样，"就算电影制作者不愿数字化拍摄，他们也会采用数字化剪辑，轻松而高效地调用画面"。然而，仍有些著名人物坚持用胶片剪辑，科利斯特别列举了技艺精湛的剪辑师迈克尔·卡恩(Michael Kahn)以及卡恩的合作者，非常具有创造性的导演史蒂文·斯皮尔伯格为例，斯皮尔伯格说："我仍然喜欢在胶片上剪接。我就是喜欢进入剪辑室中，闻着洗印胶片的光化学剂味道，还有看到我的剪辑师在他脖子上围着一圈一圈的微型胶片。从胶片上剪切出了众多伟大的电影，我坚持使用这种方式。"

尽管导演和演员的工作与电影剪辑师的技艺孰轻孰重未见分晓，然而没有人比编剧更依赖于好的剪辑。因为，正如编剧兼导演的昆汀·塔伦蒂诺在《出神入化：电影剪辑的魔力》(*The Cutting Edge: The Magie of Movie Editing*)中宣称的那样："最后的剧本草稿是电影剪辑的第一剪，电影剪辑的最后一剪就是剧本的最终定稿。"这样看来，最终，所有参与影片制作的人都被这些不可见的剪辑师的工作"拯救"了。

来源：*The Cutting Edge: The Magie of Movie Editing* (Warner Bros.,2004), directed by Wendy Apple, written by Mark Jonathan Harris, "Opting Out," *The New Yorker*, 1 August 2005, 90–91; Richard Corliss, "Can This Man Save the Movie? (Again?)," *Time*, 12 March 2006, 66–72.

在每天的拍摄结束之后，试映样片（也称“毛片”）就被洗印出来，供导演、摄影师和其他工作人员审看。未经剪辑的样片试映之后，导演会决定废弃更多镜头——那些有瑕疵、拍摄时没有对好焦距的镜头。当剪辑师最终拿到原始素材的时候，明显不好的胶片已经被舍弃了。然而，仍需要做很多艰难和微妙的选择。

对于某个既定的 5 秒钟的动作镜头，剪辑师可能要处理 10 个与该片段相关的动作和对话镜头，它们由三个不同的摄影机从不同角度拍摄而成。如果每个镜头中的音质都符合要求，那么剪辑师就再仔细考虑下列因素，摄影机因素（清晰对焦、平稳的摄影机移动，等等），构图、灯光、表演，以及和前一镜头匹配的最佳角度，为最终的影片成品选择一个镜头来填满该 5 秒钟的空位。

如果每个镜头的拍摄质量相当，这个决定就会简单些：剪辑师会选择最佳拍摄角度，与前一个镜头匹配。但是通常都没这么容易，某些选择需要剪辑师作出艰难的妥协。《宾虚》（*Ben-Hur*）的剪辑师拉尔夫·文特斯（Ralph Winters）说：

> 一个优秀的剪辑师会选择一种能表现最多内容的方法来剪辑。这取决于镜头拍摄的方式。我们从三个、四个或五个角度拍摄那些片段，但最终全部用一个角度播放，因为当我们看电影时，每个人都会觉得场景本身能够自我补充、完善……我可以在需要的地方来回切换镜头，而不是被特写镜头所引导。如果你在处理双人特写镜头，而且可以通过交叉切换特写镜头来使效果更好，因为那些表演更出色，那么你就应该这样做。但是如果你面对的是平庸的场景镜头，而又没有备选，就只能用这种方式来剪辑。[5]

从灯光和构图的角度来看是最佳的镜头，在表演和戏剧表现力上或许是最弱的。或者，镜头拍下了最出色的表演，但是可能构图很糟糕，或者会有灯光不好或轻微聚焦模糊等问题。

二、一致性、连贯性和节奏

电影剪辑师负责将众多“拼块”组合成一个连贯的整体。他 / 她必须能够有效地引导我们的思维、联想和情感反应，从一个画面进入另一个画面，或者从一个声音转到另一个声音，使不同画面或声音之间的相互关系清晰呈现，并且使不同场景、段落之间流畅过渡。为了达到这个目标，剪辑师必须考虑不同的画面、声音或画面与声音的并置在美学、戏剧性和心理学上的效果，据此对每段影片和声轨进行相应的组合。（图 6.1）

---

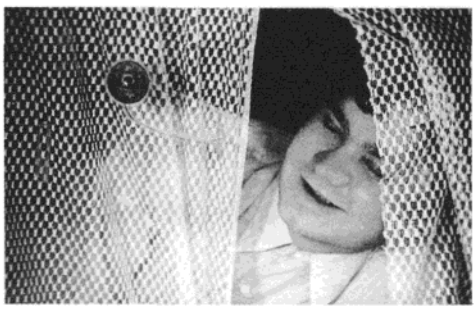
[5] Ralph Winters, quoted in *Selected Takes*, p.44.

图 6.1　剪辑段落——动作和反应

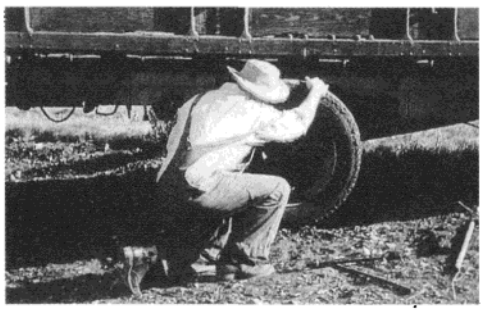
作为剪辑师工作的一部分，是将动作和反应编织成一张连贯的精彩画面，使一连串事件顺序清晰，同时，在与动作有关的人物与动作情节本身之间来回切换，建立戏剧效果、紧张和悬念。为了达到这个效果，有时剪辑师会将动作分解为很多细小部分，并展现重要人物对每个细小动作的反应。影片《邦妮和克莱德》最后的伏击情节片段，清楚地展现了动作和反应之间的这种复杂关系。

路易斯安那的小镇上中出现了几个执法者，于是邦妮和克莱德（费·唐纳薇 [Faye Dunaway] 和沃伦·比蒂 [Warren Beatty] 饰）驾车惊慌逃跑，使他们的同伙莫斯（C. W. Moss，迈克尔·J. 波拉德 [Michael J. Pollard] 饰）松了一口气，他正透过一扇窗户看着他们。与此同时，沿着公路，莫斯的父亲马尔科姆（达布·泰勒 [Dub Taylor] 饰）已经设置好陷阱。剪辑师迪迪·艾伦，在马尔科姆“漏气的轮胎”和邦妮、克莱德的旅行镜头之间进行了多次快速切换，从而在它们之间建立了某种联系。看到马尔科姆，克莱德靠边停车，下来帮他修轮胎。瞬间出现的多个情况（一辆靠近的汽车，一群鹌鹑突然从附近灌木丛里冲向空中，马尔科姆飞快地钻到他的卡车底下），引起了邦妮和克莱德充满戏剧张力的反应，随即附近的灌木丛林里响起了密集的枪声。

1



2

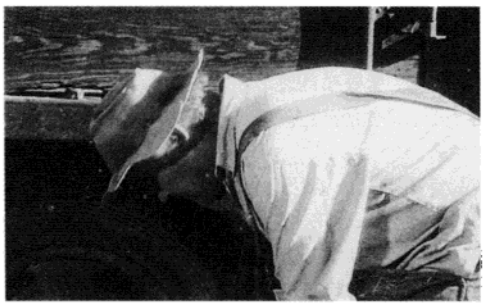


3

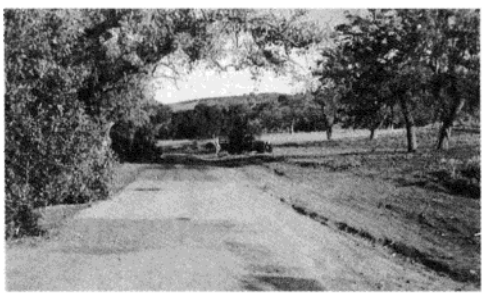
4

5

6


7

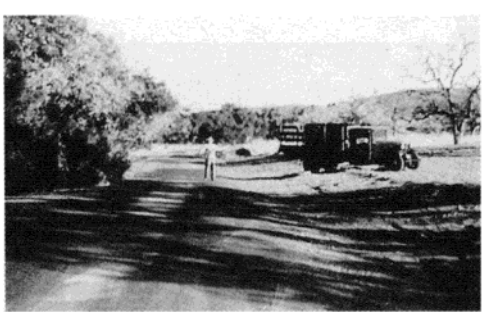
8


9

10

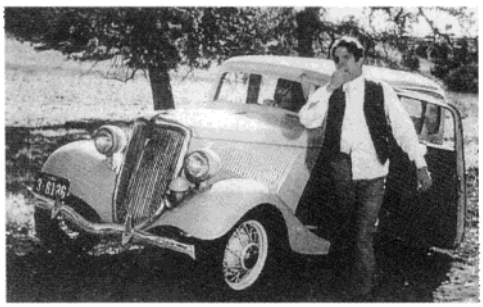
11

12


13

14

15



16

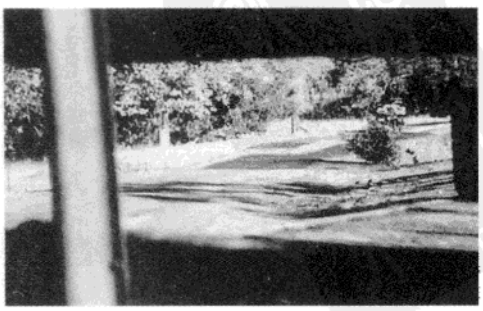
17

18

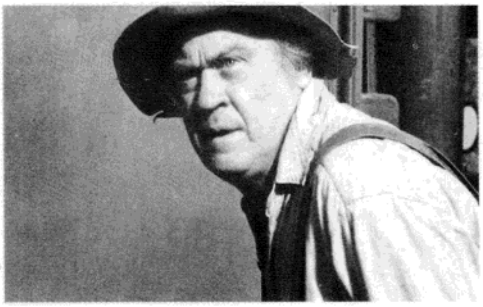
19

20

21



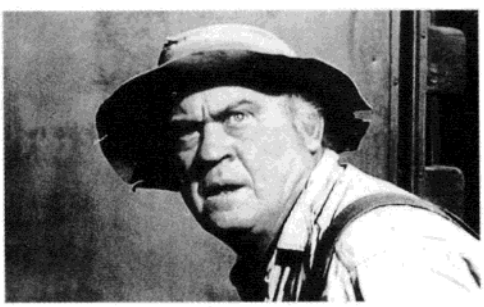
22


23

24

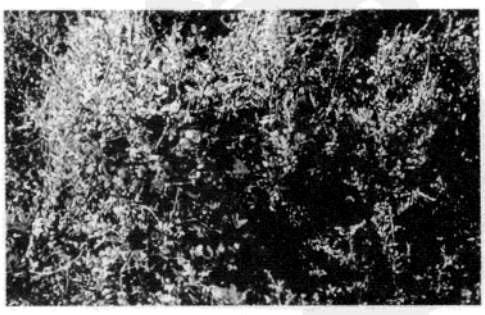
25

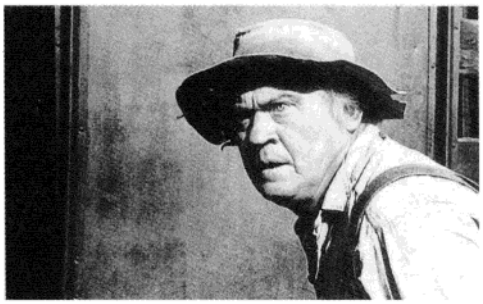
26


27

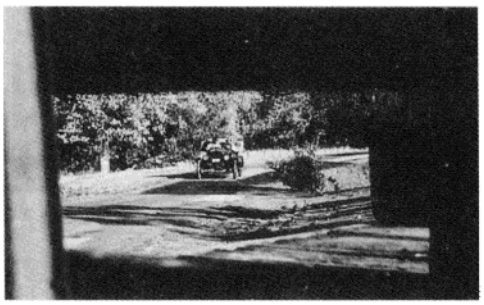
28

29

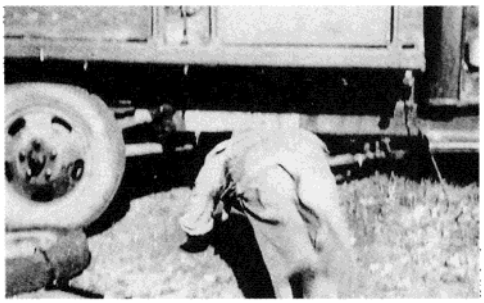

30



31



32



33

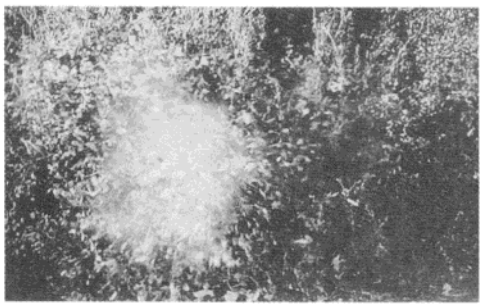
34

35

36

37

38


39

40

41

42

43

44

三、转场

在过去，电影制作者通常利用若干个光学效果（copticals）——在洗印胶片过程中生成——在影片最重要的段落之间制造出流畅和明确的转场效果。比如在两个发生在不同时间和地点的段落间的转场。传统的转场方法包括如下几种：

- **划接**（wipe）：新画面和之前的画面通过一条水平线、垂直线或者对角线分隔开，随着该分割线从银幕一端逐渐移到银幕的另一端，划去原来的画面。

- **画面翻转**（flip frame）：整个画面翻转，呈现出一个新场景，产生一种非常像翻页的视觉效果。
- **淡出 / 淡入**（fade-out/fade-in）：段落的最后一个画面逐渐褪色变暗，下一个段落的第一个画面逐渐变亮。
- **叠化**（dissolve）：上一个镜头的结尾画面逐渐溶入下一个镜头的开始画面中。这个效果通过在淡入画面上叠加相等长度的淡出画面，或者将一个场景加在另一个场景之上而形成。

每一种方法在特定的情境和背景下都非常有效。通常而言，叠化表示相对重大的转场，通常用来使观众意识到重大的场景变更或者时间的流逝。翻转和划接的速度较快，主要用于表示时间流逝或地点变化更合理或自然的转场。

现代的电影制作者曾在《骗中骗》（*The Sting*）和《天降财神》（*Pennies From Heaven*）等影片中使用这些技巧，暗示影片呈现的是在故事发生的年代非常典型的风格。但是多数现代电影制作者不再广泛地使用它们，而代之以简单地从一个段落切换到另一个段落，不再给出任何清晰的转场信号。这个变化可能归因于电视广告让观众形成了视觉条件反射，能紧跟快速切换而不会产生困惑。声轨也承担了某些先前用视觉方式处理的转场功能。

不管转场的性质如何，它们是长而明显（如慢慢地叠化）或短暂而快速（如简单的瞬间切换），剪辑师必须将它们组合在一起，使它们能保持连续性——以便从一个段落到另一个段落的转换或者只是从一个画面到另一画面的转换是符合逻辑的。

如果可能，剪辑师会使用**同形剪接**（form cut）的手法来使镜头、场景和段落之间的视觉过渡流畅平滑。在这种类型的切换中，下一个镜头中出现的物体要与前一个镜头中的物体在形状上相匹配。因为两个物体出现在画面的同一区域，第一个画面就平滑自然地过渡到了第二个画面。在斯坦利·库布里克的《2001：太空漫游》中，一根骨头被扔到空中，渐渐溶入下一个段落中相似形状的物体沿轨道飞行的画面中。在谢尔盖·爱森斯坦（Sergei Eisenstein）的《战舰波将金号》（*Potemkin*）中，前一个镜头中的剑或匕首的手柄逐渐变成了下一个镜头中神甫脖子上挂着的形状相似的十字架。虽然“同形剪接”提供了平稳的视觉过渡，但它们也会制造出截然不同的概念之间的讽刺性冲突碰撞。

和“同形剪接”相似的切换是利用色彩或材质肌理来联接镜头。比如，前一个镜头结尾红通通的太阳可能溶入下一个镜头开始画面上的篝火中。当然，这一类转场有很多局限，若使用过于牵强，就失去了所应有的自然的感觉。

剪辑师还需要进行组织安排，使一个段落内的不同镜头之间达成一致性。比如，很多段落需要由一个**定场镜头**（establishing shot）开始，为后续情节提供一个宽阔的场景画面，以便使我们了解场景所发生的环境。剪辑师必须作出决定，是否有必要

插入一个定场镜头，以便清楚地理解后续的距离更近、更细节的镜头。

两种不同的剪辑模式或多或少地成了制作时间、空间转场的标准。其中较为传统的是由外及内的剪辑（outside/in editing），即按照情节发展的逻辑顺序进行剪辑，致力于引导我们进入新的场景。它允许我们从一个新场景的外面进入，而后逐渐深入到它的细节中。每一步的逻辑脉络清晰可见，使我们总能准确地知道我们在哪儿。我们通过表现整个场景的定场镜头弄清自身所处的方位，进入场景之中，然后将我们的注意力集中在场景细节上。

由内及外的剪辑（inside/out editing）则正好相反。我们被突然地从一系列完全理解的情节中切换到一个全新、陌生的地方的特写细节镜头上，因而感到震惊。我们不知道在哪里，也不知道发生了什么事。随后，在一连串相关镜头的引导下，我们从第一个近景特写镜头开始回溯，逐渐地发现我们在哪里，发生了什么。这样，我们从一个令人茫然的镜头移向从远处拍摄的、更为全景的镜头中，在新的场景环境下充分地理解了该动作情节。（图 6.2）

影片《77 航空港》（*Airport '77*）的开始画面为一对窃贼夫妇夜里闯入机场办公室并从文件柜中盗走资料的镜头。窃贼正伸手进行盗窃时，画面立刻切换成了向前推动气流控制杆的手的特写镜头。在下一个画面中，镜头后退，我们看到这只手属于杰克·莱蒙（Jack Lemmon），他正坐在喷气客机的驾驶员座位上，透过驾驶舱的玻璃我们看到飞机前面的跑道。下一个镜头让我们进一步往后退，我们看到莱蒙根本不是坐在真正的驾驶舱内，而是在一个模拟的训练座舱内。因此，观众首先惊讶于这种转场效果，随后就建立了场景的总体方位感。由内及外的剪辑模式能够产生一种充满生气、突然性的、令人激动的剪辑，使转场更具活力和悬念。在《末世纪暴潮》（*Strange Days*）出色的开场中，凯瑟琳·毕格罗（Kathryn Bigelow）运用了相似的剪辑模式。影片带给观众动感十足、令人惊颤不已的抢劫场景（以连续不断的主观视点镜头拍摄），似乎摄影机——还有观众——最终要从高楼顶上摔下去。尽管非常出其不意，后来发现，这个令人心跳加速的激动画面实际上是由穿在拉尔夫·费因斯（Ralph Fiennes）扮演的影片主角身上的未来派实验装置拍摄而成。

四、节奏、速度和时间控制

在电影中，许多因素一起作用同时又各自独立地形成多个节奏：如物体在画面上的运动，摄影机的移动或镜头伸缩，音乐配乐，对白的快慢以及人讲话的自然节奏，也包括情节本身发展前进的步伐。这些元素混合在一起，从而建立影片整体的独特节奏。但是这些节奏是自然内在的，这些素材的本质决定了必然会将这些节奏加在影片身上。但是居于最主要地位的电影节奏，即影片最具强制性的节奏，或许来自

图 6.2 剪辑片段——从外及内和从内及外

这段影片综合了两种常用的剪辑模式。首先，在由外及内的模式中，我们通过新场景的一个定场镜头，判断所处的方位，然后移近、进入场景中，聚焦于新场景环境中的主要人物和细节特征上。这可以通过多种方式来实现：剪辑师以静态的远景镜头开始，然后切换到由渐进式平台上的固定摄像机（距离拍摄中心目标更近些）所拍摄的镜头上，从而带着我们不断地靠近目标。同样的基本效果也可通过缓缓地变焦，逐渐放大所拍摄的中心物体，或者用移动摄影机从物理距离上逐渐靠近被摄主体并连续拍摄而实现。

在这个剪辑段落的由外及内部分，剪辑师采用了两种方式。前三幅照片截取自从直升机上拍摄的连续镜头。该镜头以表现曼哈顿天际线的定场镜头开始，以布鲁克林大桥作为前景。随后，摄影机镜头沿着大桥摇摆着向前延伸，奔向布鲁克林的中心地带。这部分镜头中的声音被刻意地抑制——来往车辆发出的噪音变得柔和、低沉。剪辑师随即切换到高架铁路上从对角冲着摄像机斜驶过来火车特写镜头。当快速运行的列车靠近时，声音突然变得震耳欲聋，令我们不知所措，我们一下子感到——我们进城了。紧接着，摄影机掉转 180 度，拍下了列车快速离去的镜头。然后，镜头表现了一个和列车并没有逻辑联系的细节：商店橱窗里鞋的特写镜头。此时，该剪辑段落的由外及内部分结束，由内及外部分开始。

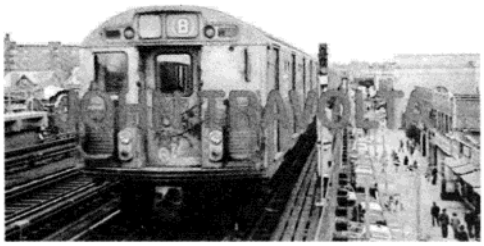
随着节奏强劲的《周末夜狂热》（*Saturday Night Fever*）主题曲的响起，橱窗外便道上，一只脚出现在陈列的鞋子旁边。紧接着，镜头跟着那两只脚，踏着主题曲的节奏，沿着城市人行道前行。随后，镜头从脚部向上移动，出现了一只不断摇摆的油漆桶，以及剧中人物托尼（约翰·特拉沃尔塔饰）的肢体和面孔。该片段中的镜头继续展示托尼和周围环境之间的互动（转头看漂亮女孩，最终在一个位于地下的披萨连锁店门口停了下来。）为了让我们所处的位置和之前那段由外而内剪辑的影片开场联系起来，于是剪辑师在表现托尼摇摆前行的镜头里也穿插进了一个列车在高架铁路上一闪而过的画面。

1

2

3

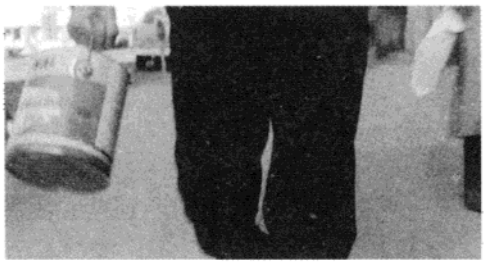
4



5

6

7

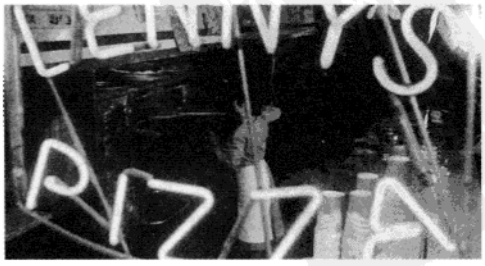


8

9

10

11



12

剪辑切换的频率和两次切换之间的镜头具有的不同时长。由剪接建立起来的节奏是影片独有的，因为剪接把影片分割成多个独立不同的单元而不破坏它的连续性和画面流畅性。剪辑切换赋予影片一种外来的、可控制的、而且是独一无二的节奏特性。

通过剪接建立起的影片节奏是如此自然，成为影片的有机组成部分，以至于我们常常没有意识到某个场景内发生的画面切换，然而我们仍能对它们产生的节奏作出下意识的反应。我们保持无意识的一个原因就是这些剪接经常复制我们在真实生活中看待事物的方式：瞥一眼某个关注点，飞快地跳到另一个关注点。我们注意力转移的快慢经常会显示出我们的情感状态。因此，缓慢切换能模拟平静的观察者心中的印象，快切则模拟了兴奋的观察者的感官印象。我们对这种扫视节奏（glancing rhythms）固有的反应特性，使剪辑师几乎可以随意地控制我们的情绪，让我们激动，或让我们平静。

虽然在整个影片中剪辑师普遍地使一种节奏与另一种节奏交替进行，每个场景的切换速度却由场景的内容决定，以使它的节奏能和动作速度、对话的速度，以及总体的情感基调相称。剪辑师理查德·马克斯（Richard Marks）描述了动作剪接和戏剧性剪接的区别：

> 在剪辑动作段落时，你是在对运动进行剪接。你总能找到合适的理由进行剪接，并形成它自己的节奏。一个运动有自身内在的节奏。动作剪接的公认原则就是，不要让一个动作全部结束。总是让它处于未完成状态，这样它就会保持该动作段落继续向前发展的势头。而在戏剧性剪接方式中，你必须创造出自己的节奏——在某个人物身上停留多长时间，在切换到其他人之前，给这个人物一种怎样的节拍，将镜头对准谁，离开谁。但你必须尽可能忠实地保持演员表演的内在节奏。[6]

故事、动作、对白和视觉画面都在影片中建立了各自不同的自然节奏，这一事实让剪辑师经常认为他们的剪辑工作容易受到已经在场景中编排好的“音乐”的影响。但是有时候音乐并不自然，并且在场景拍摄之前，就已经在分镜头设计中完全预先规划完成，就像阿尔弗雷德·希区柯克的做法所表明的那样——他用音乐产生的想象来描绘某个尚处于剪辑中的节奏变化，即贯穿于整部影片中的经过仔细设计的远景镜头与特写镜头的并置，这种并置在画面尺寸（景别）上产生了戏剧性的变化：

> 你或许事先了解了某个管弦乐的知识：也可以说，是管弦乐的画面尺寸，这非常非常重要。我借用管弦乐来说明，我的意思是说，特写镜头就像音乐中的铜管乐器的声音，若在你需要它之前发出，会让人听起来觉得刺耳、喧闹。

[6] Richard Marks, quoted in *Selected Takes*, pp.181–182.

有时你也会在电影中看到这样类似的情况，即特写镜头提前出现，而到了你真正需要它时，它却已失去效果，因为你已经用过了。

现在，我再给你举个例子，在其中画面尺寸（景别）的并置也非常重要。比如，影片《精神病患者》中，最具震撼力的镜头之一出现在侦探上楼梯的一场戏中。该画面意图在观众心中造成恐惧，而在期待恐惧画面出现的过程中，这种效果充分体现了出来。先是描绘侦探的镜头，就是简单地表现他顺着楼梯往上走，他走到了最上一级楼梯。然后切换到下一个镜头，摄影机尽可能地从高处拍摄，从天花板处往下拍，你看到一个人影冲了出来，高高扬起的刀子，砍了下去，咣当一声（倒了下去），银幕上出现一个巨大无比的头部特写，撑满画面。但是若没有先前从远处拍摄的镜头的铺陈，那个大头画面就不会有如此的冲击力。

因此，那就是你的铜管乐应该出现的地方，也是你设计场景圈套的地方。这就是为什么你不能仅仅根据所看到的场景来猜测会发生什么事。[7]

五、拉伸和压缩时间

伊利亚·卡赞（Elia Kazan）从舞台导演转型成为电影导演，他非常热衷于电影中控制时间的手法：

电影时间和舞台时间不同。电影导演拥有的最重要手法之一就是他可以为了强调而刻意延长某个时刻。在剧场舞台上，时间是真实的，按照它正常的速度流逝；舞台上经历的时间和观众的时间是一致的。但是在电影中，我们有电影时间，一个虚假的时间。人生的高潮在咔哒咔哒声中发展，然后结束。但是当电影导演遇到某个非常重要的时刻时，他可以将它延长，从一个脸部特写到另一个特写，再到卷入其中的或围观的人，这样来回反复表现每一个与事件相关的人。通过这种方式，延长了时间，产生了戏剧性强调效果。电影的其他部分被迅速地一笔带过，与它们具有的戏剧价值相称，被赋予很少的时间。电影时间于是比真实时间过得更快。电影导演可以选择跳进场景的“实质性部分”中或者一个高潮紧接着下一个高潮，而扔掉那些在他看来不值得观众注意的内容。人物的出场和退场——除非它们本身承载着某些戏剧性要素——否则全无意义。人物怎样到达那里并不重要。说到就到！就这样，直接切到场景的核心。[8]

[7] Alfred Hitchcock, quoted in *Directing the Film: Film Directors and Their Art*, edited by Eric Sherman (Los Angeles: Acrobat Books, 1976), p.107.

[8] Elia Kazan, *A Life* (New York: Doubleday, 1989), p.380.

通过将一段正常的动作连续镜头与一系列相关的细节交叉剪辑，娴熟高超的剪辑能大大地延长我们对时间的正常感觉。比如，以一个人沿着一段楼梯拾阶而上的简单动作为例。经过对这段上楼的全景式镜头简单地稍作改变，插入一些表现他的脚部动作的细节镜头，剪辑师就扩展了这个场景的内容，延长了动作的时间感。如果再加入一些这个人的面部表情和他的手抓住栏杆的特写镜头，我们就会感觉这个动作花费的时间进一步加长了。

使用**闪切**（flash cuts）手法，将不同镜头的画面层层叠加在一起，如机关枪般地快速播放，利用这种手法，剪辑师能把一个小时的动作压缩在几秒钟内。比如，通过选取工厂工人日常工作中有代表性的动作，剪辑师能够在一到两分钟内表现出整个8小时的工作变化。通过交叉重叠，每个镜头的开始部分被叠映在前一个镜头的结尾部分之上，这样剪辑师就能实现流畅的时间压缩效果。

另一个用来压缩时间的剪辑技术是**跳切**（jump cut），即删掉连续镜头中无意义或不重要的部分。比如，在西部片中，镜头跟随着警长，缓缓地穿过街道，从左边走到右边，从办公室来到小酒馆。为了加快节奏，剪辑师会剪去警长穿越街道的画面，从他刚步入街道直接跳接到他来到街道另一侧的人行道上。跳切通过剪去一部分动作而加快了动作的节奏。

“跳切”一词也可以指两个在动作衔接和情节连续性都不匹配的镜头之间令人困惑的连接。正如伊弗雷姆·凯茨（Ephraim Katz）在《电影百科全书》（*The Film Encyclopedia*）中所说的那样：“传统而言，这种对连续性和平滑转场的破坏被认为是难以接受的，但是一些现代电影制作者自由而有意地使用这种跳切方式。”[9] 实际上，恰当地配合使用这种手法，可以显著地增强影片的趣味性。例如在《歌厅》中，导演鲍勃·福斯（Bob Fosse）和剪辑师戴维·布雷瑟顿（David Bretherton）频繁地使用跳切来表现令人吃惊的效果，既幽默又感人。在影片接近尾声处，年轻的舞男弗里兹（弗里兹·威伯尔 [Fritz Wepper] 饰）向布莱恩（迈克尔·约克 [Michael York] 饰）忏悔说，自己实际上是个犹太人，但他对所爱恋的犹太女子娜塔丽·兰黛儿（马里莎·贝伦森 [Marisa Berenson] 饰）撒了谎。在这个揭开真相的时刻，他绝望地感到娜塔丽是不会同意嫁给他的，但是很快我们看到弗里兹站在娜塔丽家门口，大声喊：“我是个犹太人！”接着，一个跳切立刻将我们带到了婚礼现场。

最有效的剪辑技法之一就是**平行剪接**（parallel cuts，或称交叉剪接），在两个发生于不同地点的动作之间迅速地来回切换。平行剪接给观众造成了两个动作同时发生的印象。它是一个强有力的制造悬念的手法。在《歌厅》、《教父》（图6.3）和《黛

[9] Ephraim Katz, *The Film Encyclopedia*, 3rd., revised by Fred Klein and Ronald Dean Nolan (New York: HarperPerennial, 1988), p.718.

洛维夫人》(*Mrs. Dalloway*)等现代电影中,以一种非常华丽而巧妙的平行剪接方式,反讽的同时表现了黑暗和明快,暴力和虔诚,形形色色的混乱和独裁秩序等效果。

通过切到重要的闪回和记忆影像中,可以获得完全不同的压缩时间效果。这个手法将过去和现在融合在同一个连续画面中,常常有助于我们理解某个人物。例如,在影片《养蜂人家》(*Ulee's Gold*)中,彼得·方达(Peter Fonda)饰演的养蜂人/祖父的养蜂动机就是通过这种闪回画面渐渐揭示出来的。

电影制作者也运用其他四种主要的剪辑技术来扩展和压缩时间,包括慢动作(slow motion)、定格(freeze frame)、融格(thawed frame)、静止画面(stills)。

图 6.3 剪辑段落——反讽蒙太奇

在这段取自《教父》的极具表现力的电影片段中,弗朗西斯·福特·科波拉把一段显示迈克尔·科里昂(艾尔·帕西诺饰)作为他姐姐康妮(塔里亚·希雷[Talia Shire]饰)新生婴儿的教父在教堂中参加洗礼的镜头,与另一个在迈克尔的指令下对反对派黑手党头目进行无情杀戮的蒙太奇镜头进行了交叉剪辑。教堂里柔和、金色、神圣的光辉给洗礼仪式洒上了一层温暖的色彩。在管风琴的乐声中,牧师在用拉丁文枯燥地吟诵着经文,谋杀场景穿插着洗礼镜头,牧师的声音和管风琴声飘荡在空气中。迈克尔(用英语)宣誓他对上帝的信仰,发誓"放弃撒旦和他所有的罪恶",说这句话时,蒙太奇镜头达到了最为暴力的时刻。这样的剪接大大加强了该段落的反讽效果。当仪式完成后,迈克尔立即下令对刚刚接受洗礼的婴儿的父亲——卡洛实施谋杀。通过将这些极端对立的动作并置,科波拉用反讽手法突出了迈克尔步入新的角色、成为科里昂家族真正的教父时的残酷无情。

1

2

3

4

5

6

7

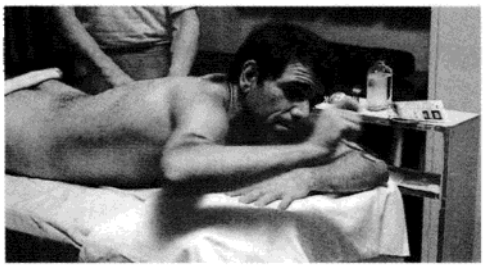
8

9

10

11

12

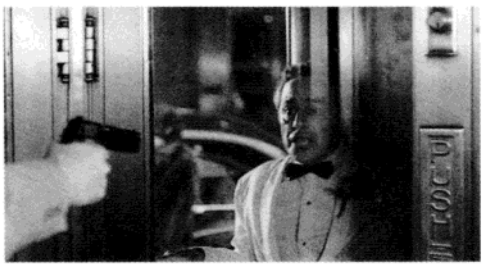


13

14

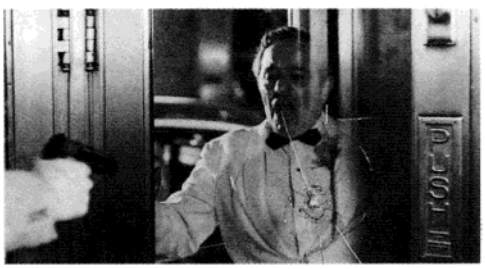
15

16



17

18



19

20

21

22

23

24

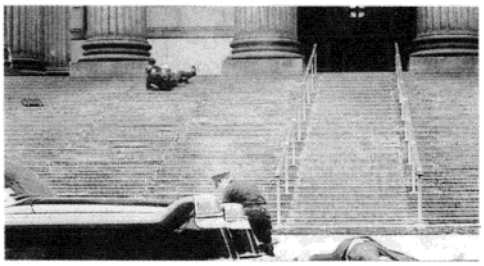
25

26

27

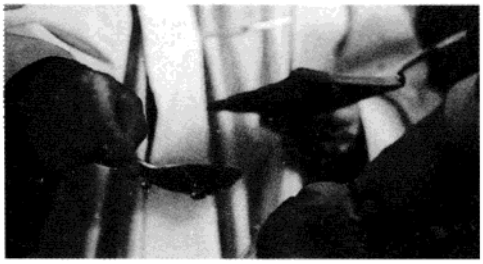
28

29



30

31

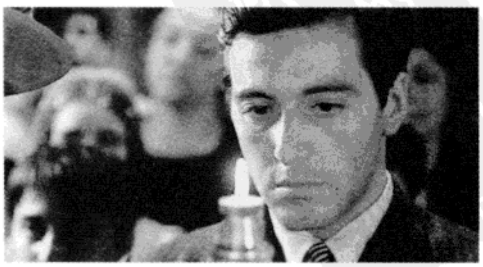


32

33

34

35



36

37

38

39

40

41

42

43

44

图 6.4 慢动作展示

在影片《毁灭之路》(*Road to Perdition*)后半部的某个情节中，保罗·纽曼饰演的温文尔雅的黑帮头目带着他的一干手下在滂沱大雨中前行，奔赴一场决定生死的枪战。该枪战场景的拍摄大量使用了慢动作手法，令人难忘。该画面表现了非常矛盾的效果，突出了某些匪徒的暴力感，以及他们内心的情感挣扎。

六、慢动作

若想要银幕上的动作看上去正常而且真实，摄影机拍摄的速度必须与放映的速度一致，即按通常的 24 帧每秒拍摄。然而，如果场景以高出正常的速度拍摄，然后以正常速度放映(或转成数字格式)，动作就会减慢。这个技术被称为“慢动作”(对于“快动作”的讨论，请参看第五章。)利用慢动作可以创造丰富的效果(图 6.4)。

1. 拉伸某个时刻来强化它的情感特质

慢动作拍摄的一个常见目的就是将我们的注意力集中在相对重要而短暂的动作阶段，通过延长该时间片段，强化了我们内心中与该动作有关的情感，不管这是一种什么样的情感。反讽的是，同样的电影画面既可以用来让我们体会胜利的激动，也可以让我们感受失败的痛苦。两个运动员迎着放置在终点线后方的摄影机跑过来，遥遥领先于其他人，这个过程被以慢动作手法拍摄了下来。获胜者仅仅领先第二名一步之遥撞线。获胜者撞线并在终点线附近受到他人祝贺(这些仍以慢动作拍摄)，

此时，如果响起了充满欢乐的凯旋主题音乐，就表明我们倾向于认同该获胜者；我们分享他的喜悦并感受每一次握手和拥抱。然而，如果同样的画面伴随着缓慢和不协调的音乐，则表明我们趋向于认同第二名选手，在他向获胜者表示祝贺并转头走开之际，我们分担他的失落感。在《烈火战车》(*Chariots of Fire*) 中这两种时刻都被慢动作拉长了，胜利和失败的感受都被每一次赛跑的局部慢动作回放镜头进一步强化。

在影片《死亡诗社》的自杀场景中，导演彼得·威尔 (Peter Weir) 使用如天堂般神圣的画面，如灵魂般轻柔的慢镜头，摒弃所有声音，来表现尼尔如宗教仪式般地准备他自己的死亡。我们没有看见他向自己开枪或者听到枪响。但是慢镜头强化了这个时刻，从而使我们知道即将发生可怕的事。随即，我们看到慢动作画面表现他父亲跑过来，发现了尸体，尽管我们仍抱一线希望悲剧没有发生，但是我们知道，它确实已经发生了。

还有一种几乎难以忍受的时间拉伸出现在影片《美钞制造者》(*The Dollarmaker*) 中，当时盖蒂·内维斯 (Gertie Nevels，简·芳达饰) 正绝望地试图将她的女儿从正缓缓离开的火车上救下来。她跑向她的孩子但无法及时抓住，慢镜头强化了她的痛苦和无助。

2. 夸大表现努力、疲劳和受挫感

慢动作通过夸大剧中人物所表现出来的努力、疲劳和受挫感，有效地传达了人物的主观状态。我们当中很多人都曾经历过慢镜头的梦，在梦中，当我们试图逃离危险或抓住某些想要却正在远离我们的东西时，我们的脚却变得像灌了铅一样的沉重。因此，对于那些身体上付出巨大努力或者感到疲惫甚至体力不支的人物，我们形同身受。动作、音乐和声音都有助于激发这种感觉；慢动作音响则尤其有效 (参见第八章“慢动作音响”)。

在《烈火战车》中，埃里克·里德尔 (Eric Liddell) 被撞离跑道，摔倒在旁边草地上。他的摔倒过程以及颇为费时地挣扎着站起来继续向前跑的努力通过慢镜头夸张地表现了出来。在《战鼓轻悄》(1973) 中，身患绝症的接球手布鲁斯 (罗伯特·德尼罗饰) 跑着想接住一个飞得很高的上升球，此处慢镜头也制造了类似的效果。慢动作镜头结合经过模糊处理的音响效果，使得这个相对简单的动作看上去似乎极其困难、笨拙和疲惫不堪。

3. 表现超人的速度和力量

慢动作最具反讽意味的用法就是用来表现超人类的速度和力量。快动作 (参看第五章) 似乎更像是用来表现速度的手法；然而，快动作的急动骤停效果带有相当的喜剧感甚至怪诞色彩。在快动作中人看上去就像昆虫一样。而慢动作拍摄下的人看

上去庄严、充满诗一般的感觉，高于生活。在诸如《烈火战车》、《超人》和《蜘蛛侠》等影片中，都有效地应用了慢动作来表现超人类的能力。

4. 强调身体动作的优雅

就算不需要制造这种超人类的速度和力量的错觉，慢动作还可用来赋予几乎任何人或动物的动作以优雅和美丽的特质，尤其是用来表现快速运动时，效果更佳。在《战鼓轻悄》中，利用这种“诗意化动作”手法，增强了亚瑟（迈克尔·莫里亚蒂[Michael Moriarty]饰）的投掷动作的表现力，创造出一流的“大联盟比赛”投手所具有的流畅、优雅、似乎很轻松的动作效果。

5. 表现时间的推移

每个镜头都慢慢地溶入下一个镜头中，当一系列的慢镜头都以这样的方式组织起来时，我们会产生一种印象，认为过了较长一段时间。在《战鼓轻悄》中，一些互不相关的棒球动作的慢镜头连接在一起，把漫长的棒球赛季压缩在精心挑选的几秒钟内。

6. 与正常动作形成鲜明对比

慢动作可以用在正常速度表现的影片内容开始之前，用来拉长时间和建立张力。影片《烈火战车》用慢动作镜头展现了奥运会跑步运动员们步入体育场准备比赛的场景。随着选手们脱去外套，进行热身运动，在泥土跑道上挖起跑坑，并各就各位，观众对比赛的期待更为强烈。然后发令枪声响起，起跑前的准备过程中的紧张和焦虑突然释放，影片以正常速度表现选手们从起跑线处冲出去。这样，在等待和准备一个重大事件的紧张感与事件本身之间形成了鲜明的对比。

七、定格、融格和静止画面

定格、融格、静止画面与电影充满动感的变化构成了的鲜明对比，给电影制作者传达结束、开始和转场等含义提供了强有力的表现手段。每个手法都能够创造出某种特殊的强调意味，让我们思考所看到的画面的意义。当然，如果毫无节制地使用这些手法——而不是只为特殊时刻运用——它们会很快失去冲击力。

（一）定格

定格效果是指某个单独的画面在电影胶片上被重印很多次，当影片放映时，看上去就像运动停止了一样，银幕上的画面保持静止，仿佛放映机停转了或画面凝固了。定格的突然出现会让人感到震惊。它是如此静止，所以能吸引我们的注意力。

定格画面最普遍的用法是用来标志极富戏剧性的段落的结束（并作为转场进入

下一个段落）或者表示整个影片的结束。在一个表现力很强的段落结尾，定格画面会让我们感到震憾，仿佛生活 / 生命停在那一刻。通过这种冻结，银幕上的画面以活动画面鲜有的方式深刻地烙在我们的大脑中，固锁在我们的记忆里。出现于段落结尾的定格画面类似于戏剧舞台上古老的舞台造型效果，在大幕落下前，演员在各自所处的位置上保持短暂的静止状态，在场或幕的间隙创造出具有强大表现力而令人难忘的画面。

定格作为影片最后的画面使用时，效果尤其强烈。随着银幕上动作的结束，结局感随之而生。当动作停止时，定格画面就像是一个快照。我们可以将它铭刻于记忆中，在它从银幕上淡出之前，可以有几秒钟时间仔细品味它的美好或冲击力。让我们有时间表达共鸣并仔细思考，回味我们的情绪、感觉和思想。

在电影结尾或一幕场景结束时，定格也可以用来传递具有某些含义、细微而难以言明的复杂信息。在《虎豹小霸王》(1969) 最后一场戏中，布奇和日舞小子的画面形象凝固在生命的最后一刻，而随之响起的震耳欲聋的枪声暗示了他们生命的终结（图 6.5）。《加普眼中的世界》也出现了类似的用法。加普的汽车歪歪扭扭地疾驶在黑色柏油马路上，感觉就要发生交通事故，摄影机随即聚焦在他的儿子沃尔特身上，然后定格于表情特写镜头中，伴随着短暂的沉默。下个场景开始，沃尔特消失了，其他家庭成员则看上去正在从震惊中回复过来。

定格画面也可以表示转场。在《烈火战车》中，跨栏比赛选手在跨栏动作中被抓拍并凝固在银幕上。彩色定格画面渐淡，褪色为黑白画面，摄影机镜头后退，显示出这是一幅位于第二天正在阅读的报纸上的图片，从而实现了时间 / 地点的快速转换。

在影片《赛末点》(*Match Point*) 中，导演兼编剧伍迪·艾伦两次使用了由慢镜头开始的非常简短的连续镜头片段。第一次，在电影开始不久，画面出现一个网球擦着球网顶端，平滑地落入另一侧界内，然后，他冻结了这一画面，同时画外音响起，引出一个关于运气在人生中的作用的哲学问题。在影片过了相当长时间后，艾伦以一个非常相似的场景对此作了呼应，描绘了另一个更小的、但对他的故事情节非常重要的物体，他把这个小物件短暂地定格在特写镜头上。我们对第一个定格画面的记忆延续使他能够在第二个定格画面中制造出巨大的悬念。

（二）融格

定格画面融解，逐渐恢复活动，就是融格。这个手法可以用在某个场景或整部影片的开始，它也能起到转场功能。

在电影的开始，定格画面经常是一幅油画或素描，慢慢地转变为摄影画面，然后生动起来。在《公民凯恩》中，融解画面是一种转场手段。凯恩和他的一个朋友正

图 6.5 结尾定格

绝望地、被数倍于他们的玻利维亚的士兵完全包围，布奇（保罗·纽曼）和日舞小子（罗伯特·雷德福饰）跳出安全屏障，边跑边开枪。《龙虎小霸王》在这一刻结束，定格在上图所示的画面中，同时响起了震耳欲聋的密集枪声。

站在报业竞争对手的橱窗前，观看一张报纸全体工作人员的合影照片，摄影机向前推进，进行特写拍摄，这样我们仅能看到那张照片。接着一道光闪过，这些人开始活动起来，显示出原来闪光是某个拍照者所为，他正在为同一群人拍摄新的合影照片，这些人现在都为凯恩工作。

（三）静止画面

静止画面是指照片，画面中的人物形象本身并不运动。当摄影机拉近或离开它们或者是移动越过它们时，产生运动的感觉。当若干个静止画面按一定的顺序排列时，每个静止画面通常缓缓地溶入下一个画面里，造成情节慢慢展开或渐渐被回忆起来的印象。在《42 年夏天》中，片头字幕下由多幅静止画面构成的蒙太奇片段，开

始了影片的故事讲述，给观众一种故事源于讲述者的若干记忆快照的感觉。在《虎豹小霸王》中，红褐色调子的多幅静止画面构成了“在纽约城里的快乐时光”蒙太奇。另一个运用这种手法的引人注目的例子是克里斯·马克（Chris Marker）的著名短片《堤》（*La Jetée*），该短片是电影《十二只猴子》（*Twelve Monkeys*）的灵感起源。

八、创造性的镜头并置：蒙太奇

剪辑师总是被要求在影片中进行创造性地表达。通过独一无二的画面和声音并置，剪辑师能够传递一种特殊的调子和态度。或者，他们可能被要求通过视觉和听觉形象创造出一个蒙太奇——用一系列的画面和声音来形成一首微型的视觉诗，它们没有任何明确的、逻辑上的或时间顺序上的关联。蒙太奇的统一完整性源于我们能够凭着直觉、即刻予以理解的、不同镜头画面之间复杂的内在联系。（图 6.3）

在创造蒙太奇的过程中，剪辑师将视觉和听觉形象作为表现印象的捷径，创造出情绪、氛围、时间或空间转场，或某种生理或情感上的冲击。就像俄罗斯伟大的导演兼电影理论家谢尔盖·爱森斯坦所定义的那样，蒙太奇由多个各自独立的画面组成，这些画面“表现了局部内涵，通过组合与并置，在观众的意识与情感中激起……与最初萦绕在艺术创作者脑海中的同样的初始视觉感受”[10]。

下面这段电影蒙太奇围绕着与死亡和衰老有着普遍联系的图像来创建。其中的视觉和听觉图像按照如下顺序剪辑：

镜头 1：年老夫妇满脸皱纹的特写镜头，颓坐在摇椅中。他们的眼神暗淡，茫然地看着远方，椅子慢慢地摇过来，摇过去。声音：摇椅的吱嘎声，老旧古董钟发出格外响的滴答声。

镜头 2：慢慢地画面叠化到枯萎叶子的特写，它们勉强地挂在光秃秃的树枝上，小雪飘落，一层薄雪覆盖在黑色的枯枝上。声音：风在低声呜咽；古董钟继续发出滴答声。

镜头 3：画面慢慢叠化到海边场景。太阳的边缘在海平面勉强还可见到；顷刻太阳落下，留下红色的光芒和渐渐变暗的天空，光线明显地暗淡下去。声音：海浪一遍又一遍轻轻地冲刷着海滩；古董钟继续在背景声中滴答作响。

镜头 4：天空的红色光芒缓慢地叠化到壁炉中燃烧的炭火上。一丝丝微弱的小火苗跳动着，噼啪作响，随即熄灭。燃烧的木炭，似乎被一阵微风吹过，愈加发亮，然后就越来越微弱。声音：持续存在的古董钟的滴答声。

[10] Sergei Eisenstein, *The Film Sense*, translated by Jay Leyda (New York: Harcourt, Brace and World, 1947), pp.30–31.

图 6.6 剪辑段落——《愤怒的葡萄》中的“大猫入侵”

在《愤怒的葡萄》这个段落中，为了戏剧化地表现当地农民的无助，约翰·福特使用了一段充满动感的倒叙蒙太奇，暗示了某种强大的势力。汤姆·约德（亨利·方达饰）让穆利·格雷福斯解释为什么他会藏身在乔德家里，从而引出蒙太奇画面：

“发生了什么？”

“他们来了……他们来了，马上把我推了出来。他们带了很多大猫。”

“带了什么？”

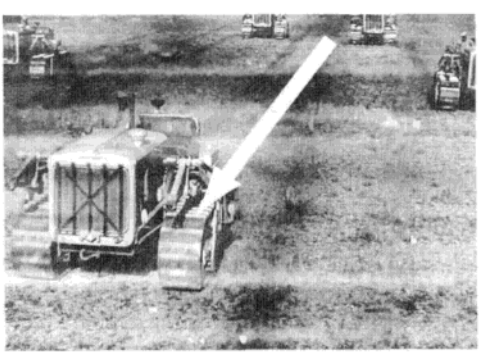
“那些大猫……履带拖拉机。”

接下来的蒙太奇画面由九个表现土方工程设备的短镜头组成，大部分是重型履带拖拉机。蒙太奇中的每个镜头迅速地叠化进下一个镜头，并且如图示中的白色箭头所指出的那样，从不同角度来表现这些拖拉机的前进方向，让我们感觉受到来自四面八方的进攻。贯穿这个蒙太奇画面始终，一个连续不断前进的重型拖拉机的压痕的特写镜头被叠加在拖拉机画面上，让我们产生一种被什么东西碾压过去的感觉。该蒙太奇以一台履带拖拉机真实地从摄影机上方碾过去而拍出的画面结束。

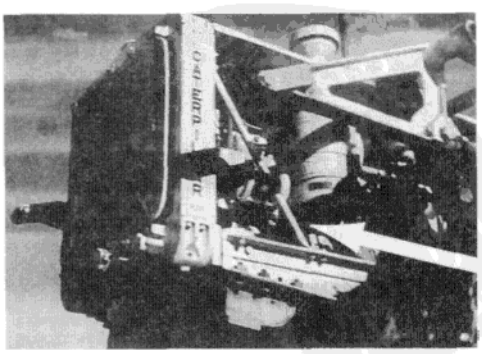
在蒙太奇结束时，穆利总结了这一次入侵造成的后果：“对于每一台拖拉机，都有十个一十五个家庭被赶出家门。数百人流离失所。”

1

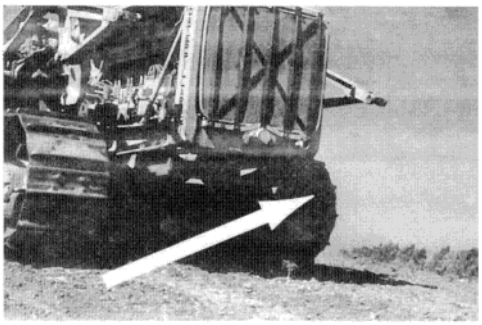
2



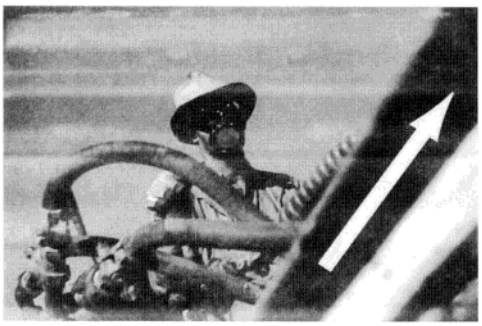
3



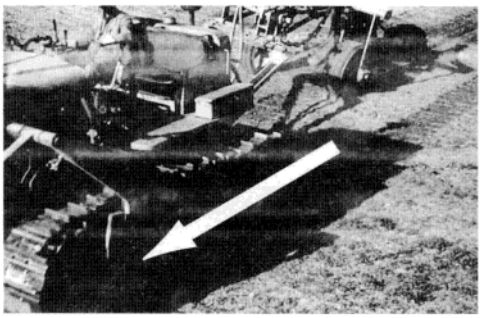
4



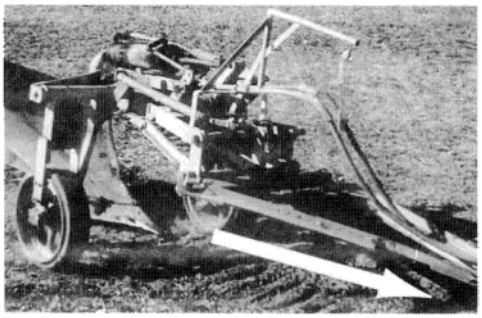
5



6

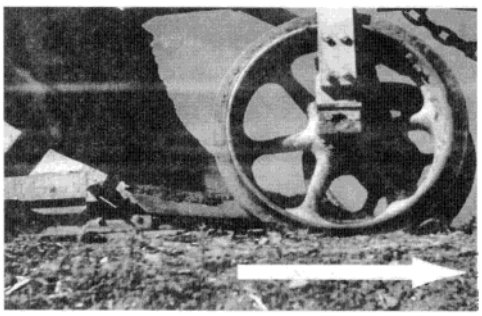


7

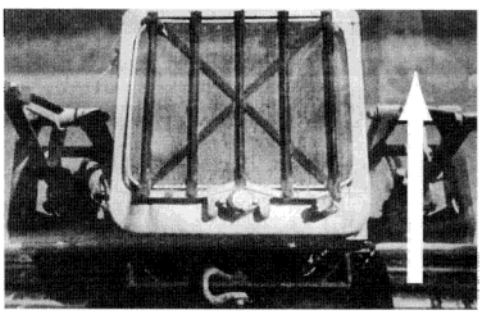


8

9



10



11

12

镜头 5：回到镜头 1 的画面，布满皱纹的脸部特写，年老的夫妻躺在摇椅上来回摇晃着。声音：椅子的吱嘎声和古董钟不停的滴答声；画面渐渐淡入黑暗之中。

当导演想要在非常简短的片段中浓缩很多的意义时，蒙太奇就是一种特别有效的手法。（另一种与之形成对比的手法，参见术语表中的“场面调度”[*mise-en-scène*]。）在《愤怒的葡萄》中，约翰·福特使用了一个或许可以称之为“约德穿越俄克拉荷马之旅”的蒙太奇，以及另一个“大猫（拖拉机）的入侵”（图 6.6）的蒙太奇镜头。还有一些非常有效的蒙太奇镜头，如影片《巴顿将军》（*Patton*）中的“冬夜之战”，《洛奇》中的“大战前的训练”，《史密斯先生到华盛顿》中的“爱国华盛顿之旅”，《乐翻天》（*Waking Ned Devine*）中“告知村民”一段和《艾德私人频道》（*EDtv*）中的众多“全美国都在通过电视收看艾德的生活”的蒙太奇镜头。

自测问题：分析剪辑

1. 剪辑如何有效地引导我们的思考、联想和情感反应从一个画面进入到另一个画面，从而实现平滑的连续性和一致性？
2. 剪辑是流畅、自然和不唐突的，还是故布疑阵、唯我意识的？剪辑师在多大程度上通过创造性的并置——讽刺性转场、蒙太奇，以及其他类似手法——进行表达？这种表达效果如何？
3. 剪辑造成的切换和转场对于电影作为一个整体具有的节奏有什么样的影响？
4. 切换速度（决定了每个镜头的平均长度）如何与所涉及的场景具有的情绪调子相适应？
5. 电影的哪些片段似乎显得过于冗长或枯燥？这些片段中的哪些部分可以在不改变整体效果的情况下被剪掉？为了使影片完全连贯，有必要在哪些地方增加额外的镜头？

学习影片列表

《安妮·霍尔》（*Annie Hall*，1977）
《黑色大丽花》（*The Black Dahlia*，2006）
《歌厅》（*Cabaret*，1972）
《公民凯恩》（*Citizen Kane*，1941）
《冷山》（*Cold Mountain*，2003）
《永恒的园丁》（*The Constant Gardener*，2005）
《剃刀边缘》（*Dress to Kill*，1980）
《纽约黑帮》（*Gangs of New York*，2002）
《教父 II》（*The Godfather Part II*，1974）
《灰熊人》（*Grizzly Man*，2005）
《好莱坞庄园》（*Hollywoodland*，2006）
《魔术师》（*The Illusionist*，2006）
《大白鲨》（*Jaws*，1975）
《刺杀肯尼迪》（*JFK*，1991）

《最后的日子》(*Last Days*, 2005)
《阳光小美女》(*Little Miss Sunshine*, 2006)
《万福玛丽亚》(*Maria Full of Grace*, 2004)
《史密斯夫妇》(*Mr.& Mrs. Smith*, 2005)
《我的建筑师》(*My Architect*, 2003)
《神秘肌肤》(*Mysterious Skin*, 2004)
《九种生活》(*Nine Lives*, 2005)
《诺丁山》(*Notting Hills*, 1999)
《普罗斯佩罗的魔典》(*Prospero's Books*, 1991)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)
《俄罗斯方舟》(*Russian Ark*, 2002)
《对她说》(*Talk to Her*, 2002)
《诅咒》(*Tarnation*, 2004)
《空房间》(*3-iron*, 2005)
《何处寻真相》(*Where the Truth Lies*, 2005)

7

色彩是一部影片中不可或缺的元素。它的用途不仅仅是机械地记录摄影机此前（指黑白片时代）放弃的色彩。正如音乐从一个乐章流淌到另一个乐章，银幕上的色彩从一个镜头过渡到另一个镜头，就像另一种音乐。

——罗伯特·埃德蒙·琼斯（Robert Edmond Jones），
舞美设计 / 色彩顾问

第七章　色　彩

在构成电影的各要素中，色彩十分重要。作为一种普遍适用的语言，它对未受过教育的和具有较高文化修养的人、对儿童和成人，具有同样的吸引力。在银幕上它兼具实用和美观的功能。当色彩与影片的主题相关联时，可以立即使观众产生共鸣，进而活跃气氛、塑造人物、丰富内涵。当色彩经过安排，用于促进情节从一个片段向另一个片段发展时，能赋予影片更丰富的表达层次，从而加深整部影片的内涵，效果不可估量。[1]

——路易斯·雅各布斯（Lewis Jacobs），评论家

由于色彩带给影片更多的丰富性和深度感，对于一个敏锐的电影观众来说，对色彩及其效果的感知力是不可或缺的。色彩给予我们的即时的愉悦或许超过了其他任何一种视觉要素，但它也许更加难以理解。人类对色彩的反应并非纯粹是视觉反应；它们也是心理甚至是生理上的反应。色彩对人类大脑和身体产生的一些效果几乎是奇迹般的：早产儿出现可能致命的黄疸时，如果用紫色光照射，就可以不输血。将餐馆装修成红色，可以明显地增进食欲，导致食物消费量的增加。蓝色背景可以显著降低人的血压、脉搏和呼吸频率。脾气暴躁的孩子，若待在一间被粉刷成泡泡糖般粉色的小房间内，便会觉得放松，变得平静，并通常会在几分钟之内就睡着。

色彩吸引我们的注意；与形状或轮廓相比，色彩能更快地吸引我们的视线。任何一个读者，浏览一本带彩色插图的书时，总是会先看彩色插图，而且比看黑白插图的次数更频繁。广告商用全彩色和黑白色作同样的广告，彩色广告取得的效果要好15倍。超市货架上的每种包装都多少带点红色，因为红色似乎比其他色彩更能吸引顾客注意。

个人对色彩的反应千差万别，因为色彩纯粹是人类对一种不同于光和影的视觉特性的感知。简单地说，色彩是一种辐射的能量。色彩，作为从某一表面反射的光的特殊属性，在很大程度上受到大脑中主观因素的影响。色彩不仅为每个观众所见，而且使他们产生不同的情绪体验，因此不同的人对同一色彩的阐释也是不同的。**色相**（hue）这个词是色彩的同义词。

明度（value）指色彩中亮与暗的比例。白色是人眼所能感知的最亮的明度，而黑色是人眼所能感知的最暗的明度。明度是一个相对的概念，因为我们通常将一个有色表面与色彩的标准值进行比较——该标准值就是色环上标示的某个位置，我们在此可以找到该色彩（图7.1）。任何一种比标准明度更亮的都是**浅色**（tint），更暗的是**深色**（shade）。因此粉色是红色的一种浅色，而深褐色是红色的一种深色。

色彩**饱和度**（saturation）和**彩度**（intensity）是另外的重要概念。在讨论色彩时，

[1] Lewis Jacobs, "The Mobility of Color," in *The Movies as Medium*, ed. Lewis Jacobs (New York: Farrar, Straus, and Giroux, 1970), p.196.

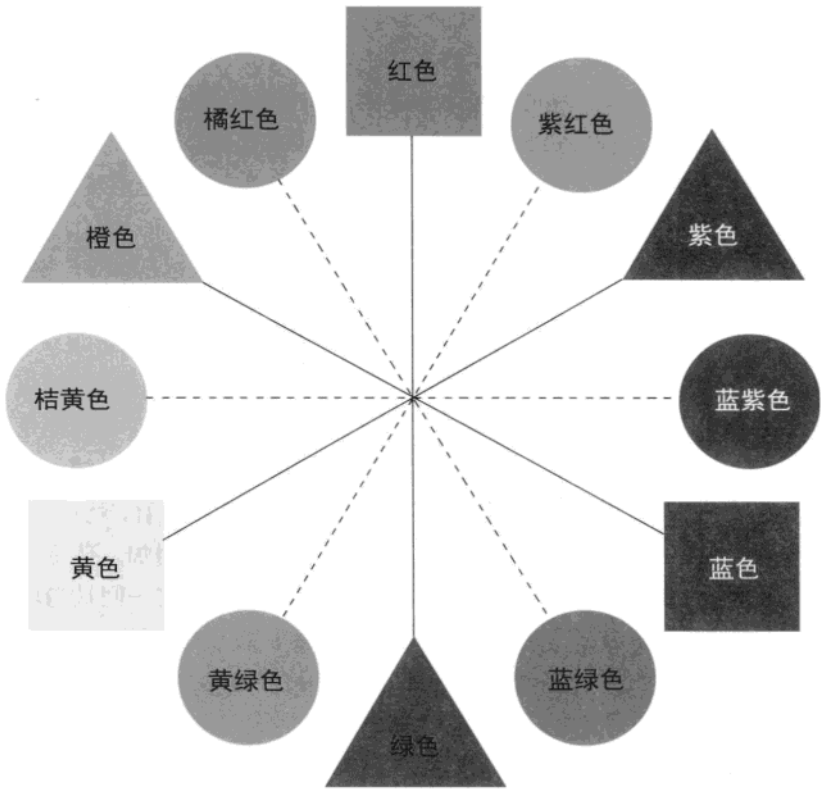


图 7.1 一个完整的色环

艺术家运用这个装置呈现原色和次色的关系。图中正方形显示的是三原色(红色、黄色和蓝色),三角形显示的是三次色(紫色、绿色和橙色)。这些色彩被图中六种以圆形表示的混合色隔开。

这些术语可以互换。一种**饱和的色彩**是没有掺杂其他色相且强烈的色相,要多纯有多纯。白色与黑色都是彩度最高的饱和色彩。纯白无法更白,纯黑也无法更黑。饱和的或高彩度的红色是纯红色,我们可以称之为消防车的红,它无法更红。如果饱和的红色更暗一些(或灰一些),它就变成了红色的一种深色,彩度降低。如果饱和的红色更淡一些(或白一些),它就变成了红色的一种浅色,彩度也会降低。当一种色彩彩度降低时,我们就称之为**不饱和的**(desaturated)或**弱化的**(muted)色彩。术语“弱化”可能更容易理解,因为它和音乐有明显的联系:例如小号上的弱音器,使该乐器的声音不像原来那么纯粹、清楚,变得比较混浊、低沉。

实际上,物体几乎不会被放在完全隔绝所有外部光学影响的环境中观察,这就增加了色彩分析的难度。**本色**(local color)和**环境色彩**(atmospheric color)之间有明显的区别(图 7.2)。从树上摘下来的绿叶,放在房间的白色桌面上,房间的墙壁

图 7.2　环境色彩

在所示的四幅图中，许多不同种类的影响色彩的因素发挥了作用。在克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）的影片《失眠》（*Insomnia*，2002）中，侦探（艾尔·帕西诺饰）跪倒在刚死亡的搭档身上时，身后阴森可怕的绿色阴影微妙地突出了他脸上露出的恐惧表情（左上图）。在佩德罗·阿莫多瓦（Pedro Almodovar）的影片《关于我母亲的一切》（*All About My Mother*）中，巨大的剧院海报上的粉红肤色的母亲激励并笼罩着一脸困惑、站在海报前面的红衣女子（赛西莉亚·罗丝[Cecilia Roth]饰），上方带着铁窗的两扇黑门令人生畏（右上图）。在撒尼·加贝尔（Shainee Gabel）的影片《给鲍比·朗的情歌》（*A Love Song for Bobby Long*）中，在新奥尔良一个清冷的房间里，斯佳丽·约翰森（Scarlett Johansson）和加布里埃尔·马赫特（Gabriel Macht）拥在一起取暖，墙上布满了圣诞节的各种色彩（左图）。在来自斯坦利·库布里克的《2001：漫游太空》的这一镜头中（下图），超级电脑HAL处于机舱的中心位置，而宇宙飞船仪表盘的指示灯处于最靠前的位置，指示灯发出暗示凶险的忽明忽暗的粉色光线，射在基尔·杜利亚（Keir Dullea）和加里·洛克伍德（Gary Lockwood）的脸上。

发掘影片中的色彩

自从电影问世以来，电影制作者和放映者一直在对色彩的使用进行实验。甚至在只有幻灯片的时候，人们就用手工给所播放的幻灯片涂色。让投映的画面动起来——当这一想法得到实现之后，尝试给图像着色就再自然不过了。

人们很快发现，片长仅 10 分钟的影片就需要手绘大量画面，这非常乏味、辛苦而且代价很高。在《战舰波将金号》(1925) 中，这艘革命战舰的旗帜被拍成了白色，因为导演打算将它用手工绘成红色。事实上，在影片的正式版胶片中，每帧画面中出现的旗帜都是导演谢尔盖·爱森斯坦用红墨水涂红的。在这部几乎完全黑白的影片中，这个屈指可数的色彩运用将观众的注意力都集中到了整个革命的象征——红色。

在默片时代一种更重要的色彩应用是染色 (tinting)，即在图像冲印上去之前先给胶片着色。染色产生了一种双色效果：黑色和胶片所染的任意颜色。染色的规范或方法迅速地建立了起来。最常见的用法之一是将胶片染成蓝色，作为夜景。当时的电影胶片曝光需时太长，电影制作者无法用它在夜间拍摄，也无法通过低度曝光镜头 (后来被称为**白天拍夜景** [day-for-night]) 得到清晰的图像。因此，制作者能够通过将胶片染成蓝色来表明该场景发生于夜晚，但在白天的自然光下拍摄。由于现在对旧时代的默片进行复制时，通常不会复制这一染色效果，我们有时无法区分白天与黑夜。(在美国有线电视的“特纳经典影片”栏目中，偶尔可以看到这些影片的原版。)

先锋派导演 D. W. 格里菲斯经常被称为美国电影之父，他在影片《党同伐异》(1916) 中使用了许多染色的传统技巧，但由于这部将近 2000 英尺、3.5 小时长的影片的发行版胶片已永远遗失，我们很难充分了解这部史诗片中他是如何运用色彩的。然而，我们可以从凯文·布朗洛 (Kevin Brownlow) 恢复的阿贝尔·冈斯的《拿破仑》(1927) 中清楚地了解染色胶片的效果。在片中，冈斯并不拘泥于一种严格的规范。尽管他从始至终将琥珀黄用于室内景色，蓝色用于室外夜景，但他又将深褐色和黑白色都用于室外日景。在几个单独的战争场面中，他同时使用了琥珀黄和红色。

也许默片时代最复杂的色彩运用出现在被称为格里菲斯职业生涯巅峰之作的影片《凋谢的花朵》(*Broken Blossoms*, 1919) 中。这可能也是电影导演在影片中捕捉绘画般效果的首次尝试。受英国艺术家乔治·贝克 (George Baker) 描绘伦敦唐人街的系列水彩画的启发，格里菲斯打算让影片呈现一种与那些绘画效果相似的梦幻般的氛围。亨德里克·萨托夫 (Hendrik Sartov)，这位格里菲斯的助理摄影师运用气氛灯光和柔焦的特殊手法，创造了极具印象主义风格的影片。通过将整部影片染上一层柔和的色彩，他们使影片产生了一种水彩画般的效果。尽管格里菲斯的染色实验是默片时代电影制作者最有艺术性的尝试，染色的做法却并不罕见。到 1920 年代，80% 的美国故事片都或多或少以化学浸泡的方式进行了染色。

将色彩应用于影片的另一种技巧是调色 (toning)，即将染料直接加到感光乳剂上，以便给图像的线条和色调着色。将调色工艺和染色的电影胶片结合，就产生了双色图像。例如，在粉红色胶片上用紫色调色剂，电影制作者可以创造出粉色落日下紫色海洋的画面。在黄色胶片上用绿色调色剂，看上去像泛黄的落日余晖下绿色的草地或森林的效果。

染色和调色使当时上映的默片比我们今天所能看到的默片更有表现力，但只有少数影片作为整个实验时代的代表流传至今。在埃德温·波特 (Edwin Porter) 的《火车大劫案》(1903) 的几个拷贝中，有手工着色的服装、爆炸和开枪产生的烟雾。《党同伐异》和亨利·金 (Henry King) 的《孝子戴维》(*Tol'able David*, 1921) 的拷贝仍有染成黄色、绿色或蓝色的片段。布朗洛复原的冈斯的《拿破仑》和金的影片《孝子戴维》都有

DVD 版面世。那些既染色又调色的影片中，则尚存寥寥几部，《战舰波将金号》中爱森斯坦手绘的红旗和埃瑞克·冯·斯特劳恩（Eric von Stroheim）在影片《贪婪》（*Greed*，1925）中恰如其分的“金色调子”都没有拷贝留存。

到 1920 年代，终于出现通过摄影机捕捉彩色画面的技术。赫伯特·卡雷姆斯博士（Dr. Herbert Kalmus）的双色彩印胶片开始在《宾虚》（1926）和《歌剧院魅影》（*Phantom of the Opera*，1925）等好莱坞大片的某些彩色片段中运用。这种做法成本高昂，比类似的黑白片制作成本高出 30%，而观众很快就对这种胶片记录的劣质色彩感到厌倦或愤怒。例如，不同片中白人的肤色从粉色到橙色各不相同。几年后，在 1932 年，特艺彩色（Technicolor）公司的三色染印胶片日臻完善，尽管成本不菲而且难以把握，彩色胶片仍逐渐确立了应有的地位。由鲁宾·马莫利安（Rouben Mamoulian）导演、改编自威廉·麦克皮斯·萨克雷（William Makepeace Thackeray）的小说《名利场》（*Vanity Fair*）的同名影片（1935）是最早运用该产品的故事片，但它在商业上并不成功。早期运用彩色摄影胶片最著名的成功典范是《乱世佳人》（*Gone With the Wind*）和《绿野仙踪》（同在 1939 年出品）。在一系列极有吸引力的好莱坞音乐歌舞片中得到使用之后，彩色技术（以及音乐歌舞片这种类型）在 1952 年的《雨中曲》（*Singin'in the Rain*）中达到了巅峰（左上图）。

接下来的几十年，特艺彩色公司对它生产的胶片的使用进行了严格的控制，要求每部采用该公司生产的彩色胶片制作的影片必须雇用该公司的摄影师、顾问和设备。尽管特艺彩色公司的染料有助于创造出纯正或饱和的色彩，比影片记录的真实世界更令人惊叹，公司对彩色电影拍摄技术的垄断到 1952 年就宣告结束了。这一年，柯达公司的伊斯曼彩色（Eastman Color）胶片的推出使彩色影片的制作更简单、更经济。自 1970 年代中期起，伊斯曼彩色胶片成了最杰出的胶片类型。同时，三色染印技术在中国大陆保存下来并得到广泛应用。在这里，导演张艺谋（曾执导《英雄》和《十面埋伏》）制作了《菊豆》、《大红灯笼高高挂》等色彩浓郁的影片。到 20 世纪末，随着人们对电影历史保护的日益关注，在美国本土重新掀起了对特艺彩色的兴趣。在影片《远离天堂》（*Far from Heaven*，2002，右上图）和《名利场》的最近一次改编——米拉·奈尔（Mira Nair）于 2004 年拍摄的同名电影中，就以类似于特艺彩色的缤纷画面，表达了对这一在电影史上留下不可磨灭印记的色彩处理工艺的敬意。

和地板也都为白色，并用纯白的灯光照射，这时呈现的色彩就是物体的本色。而在它所生长的树上看时，叶片呈现环境色彩：当阳光透过它时，叶片看起来透明、略带黄色；当云彩挡住阳光后，叶片又变成深绿色而没有光泽；太阳下山时，叶子首先看上去发红，然后当太阳完全落下地平线后又几乎变成蓝色。因此，在正常情况下，我们一般会看到一个复杂而不断变化的环境色彩：

> 本色经常淹没在光和空气（的海洋）中——处在有多种影响色彩的因素的环境中。不仅阳光在一天中会不断地改变，而且有色物体之间也互相影响。相邻的色彩互相增强或抵消（效果），有色的灯光吸收彼此之间的反射；即使是空气中的尘埃也给物体增添色彩。[2]

在策划和拍摄现代彩色影片时，导演、摄影师、美术指导和服装师必须时刻注意这些因素，才能控制、运用色彩，使之符合他们的审美眼光。

一、现代影片中的色彩

随着人们能够控制并方便地使用彩色摄影技术，随着影视观众不仅习惯并且要求观看彩色影片，了解色彩在现代影片中的作用变得非常重要：它如何影响我们对影片的感受，对我们有什么综合的影响，以及它相对于黑白（影片）的优势，如果有的话。从 1950 年代以来，彩色胶片在细腻和复杂程度上有了很大的提高，它的潜力几乎是无穷无尽的。

（一）色彩对观众的影响

首先，让我们考虑一下与色彩的效果及其表达方式相关的一些基本预设——它们深刻地影响着导演、摄影师、美术指导和服装师的创造性选择。

1. 色彩可以吸引注意力

导演有数种方法将观众的注意力保持在兴趣中心处 (center of interest)。我们的视线被引向大型物体，引向距离摄影机最近的物体，引向焦点对准的物体，引向运动的物体和特写镜头。对人物和物体进行戏剧性安排、突出最有趣味的物体也能吸引我们的注意。色彩是另一个选择。赋予最有趣味的物体明亮或饱和的色彩，并将物体放在对比鲜明的背景下，导演便可以轻松地吸引观众的眼球（图 7.3、7.4）。

---

[2] Weldon Blake, *Creative Color: A Practical Guide for Oil Painters* (New York: Watson-Guptill, 1972), p.141.

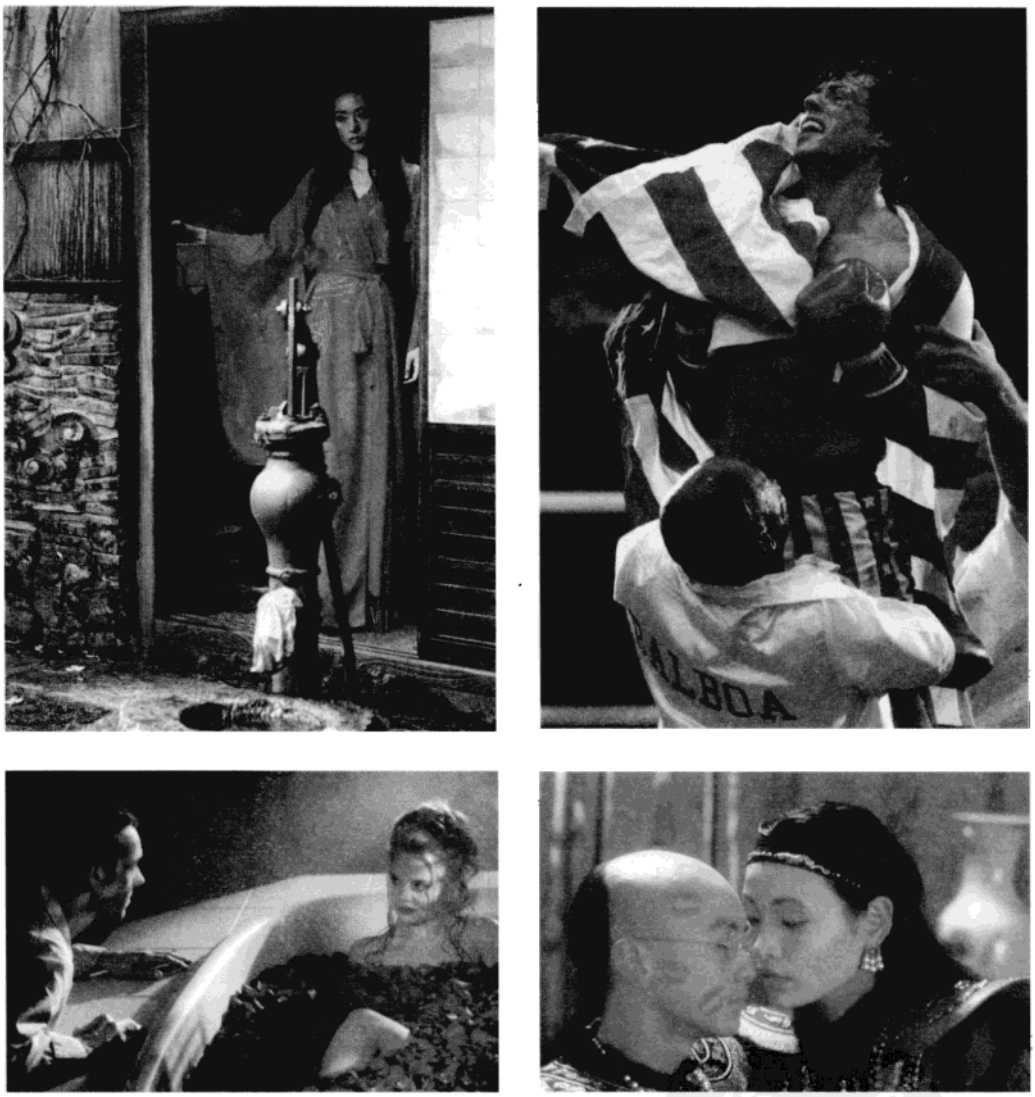


图 7.3 看见红色

饱和的红色能明显地吸引观众的注意力，正如这些引人注目的图片所示：《艺伎回忆录》(*Memoirs of a Geisha*，左上图)、《洛奇 Ⅳ》(*Rocky Ⅳ*，右上图)、《末代皇帝》(右下图)和《美国丽人》(*American Beauty*，左下图)。

图 7.4 色彩丰富的人物场景造型

导演特伦斯·戴维斯（Terence Davies）要求在改编自伊迪丝·沃顿（Edith Wharton）同名小说的影片《欢乐之家》（*The House of Mirth*）中呈现不同凡响的色彩组合，包括在用于海报制作的照片中展现爱德华时期奢华的深紫色天鹅绒。图中，由吉莲·安德森（Gillian Anderson）饰演的女主角正在参加一个为有钱的宾客举办的晚间娱乐活动：一组美女摆出各种造型，一个接一个地作短暂的亮相。她手持镰刀和谷物，似乎在扮演刻瑞斯，罗马神话中的丰收女神；浓郁的褐色、绿色和金黄色与她深红色的头饰和双唇，以及淡粉色的长袍构成了鲜明的对比。

2. 色彩有助于构建三维空间

导演可以利用色彩的另一个特点来确保将观众的注意力吸引到恰当的物体上。有些色彩看上去向前景（最靠前的位置）移动，而另一些则向背景后退。红色、橙色、黄色和淡紫色是**前进色**。被赋予高彩度和低明度时，它们似乎向前移动，从而使物体看上去比实际更大、更靠近摄影机。室内设计师和其他技术人员知道，一把以红色覆盖的椅子与盖以米黄色、绿色或淡蓝色等**后退色**的同样的椅子相比，显得更大、更靠近观察者。利用色彩的前进与后退的特点，可以使观众产生错觉，误以为银幕上的图像是三维的。

另外一些技术也可以用于彩色影片，以创造物体处于景深不同的平面的错觉。通过灯光控制和色彩选择，导演可以制造明色与暗色、纯色与混合色、冷色与暖色的对比，以及特定细部、纹理、微观结构与另一光面或半透明物体的对比，从而夸大或

加强影片中对于质地与形状的错觉。

总美工师罗伯特·博伊尔认为，黑白影片中存在的如何制造三维错觉的问题，在彩色影片中就变得简单了。他说：

> 黑白片比彩色影片要难弄些。不同之处在于，你可以用色彩区分不同层次，但在黑白片中只能用不同明度来区分。黑白片中的摄影工作比较困难，因为你得用光线区分不同平面，尤其是你想表现纵深感的时候。谁都可以出去拍一段彩色镜头，其中的不同层次通过色彩的彩度自然就分开了，但是在黑白片中你只能通过明度来实现。你必须估计黄色和浅红色是否有足够的明度差别可以将不同的平面区分开。假设前景是间红色屋子，你在它后面设一浅灰色背景将能区分不同平面，对摄影师很有帮助。[3]

3. 色彩可以产生冷暖的印象或感觉

色彩可以传达或至少看上去能传达冷暖的感觉。**暖色**是前进色：红色、橙色、黄色和淡紫色。**冷色**则是后退色：蓝色、绿色和米色。暖色之所以被这样命名可能是由于它们让人联想起火焰、太阳和落日，而蓝色和绿色之所以被视为冷色，是因为它们让人联想起水和树阴。（图 7.5）

然而这些规律并没有消除色彩的复杂性。色彩有不同的冷暖程度。红中带一丝蓝比饱和的红要冷一些。偏绿的黄则变成了冷色的黄。偏红的紫罗兰看上去是暖色，而偏蓝的紫罗兰则相对较冷。一种略带紫色的蓝给人暖意，有些绿含有相当多的黄而发暖。电影制作者会留意色彩的含义，并运用它们营造良好的效果。如导演马克·赖德（Mark Rydell）在改编自劳伦斯同名小说的影片《狐惑》（*The Fox*）中，用色彩营造了两个女性之间温暖而充满爱欲的室内气氛和刺骨冰冷的室外场景。

> 房子中的每一件东西，每一种色彩，都选择了暖色调，来烘托室内的情欲氛围；而室外的物体都用了蓝色调，强调冰冷的感觉。这些布置都会对人产生不知不觉的影响……对类似这样的东西我都作了精心的选择。我认为色彩确实对人有影响。色彩的选择看上去似乎漫不经心，但事实并非真的如此。每一套服饰都经过挑选，和某种特定的情调相匹配。[4]

---

[3] Robert Boyle, quoted in Vincent LoBrutto, *By Design: Interviews With Film Production Designers* (Westport, CN: Praeger, 1992), p.7.

[4] Mark Rydell, quoted in Judith Crist, *Take 22: Movie-makers on Moviemaking*, new expanded ed. (New York:Continuum, 1991), p.180.

图 7.5 暖色与冷色的混合

在大卫·林奇（David Lynch）的影片《穆赫兰道》（*Mulholland*）中，亮与暗、热和冷不断形成视觉对比，如上图两位中心人物的镜头所示。娜奥米·沃茨（Naomi Watts，左）有一头浅色的头发，穿着冷色的衣服，戴着白色的珍珠项链，涂着柔和的口红；而劳拉·埃琳娜·哈林（Laura Elena Harring，右）则是一头黑发，穿着深红色的圆领衫，抹着更深的口红。

4. 各种色彩通过不同的方式共同发挥作用

一些色彩组合或色彩方案能产生可预见的与影片基调一致的视觉效果。**单色谐调**（monochromatic harmony）指通过同一种色彩的不同明度和彩度变化来实现想要的效果。**补色谐调**（complementary harmony）通过使用色环中位置完全相对的色彩，如红和绿来实现。互补的色彩之间因相互衬托而显得比其他色彩更鲜明。**相似谐调**（analogous harmony）通过使用色环中相邻的色彩，如红、橙红和橙色来实现。这些色彩产生一种柔和的图像，很少有刺眼的对比。要实现**三色谐调**（triad harmony）则需使用色环中彼此等距的三种颜色，如三种基本色：红、黄、蓝。

具有色彩意识的导演通常对于想要融入影片的色调或色彩搭配类型有清楚的设想，并且会在影片前期策划这段较长的时间内，把这种设想传达给摄影师、美术指导和服装师。如果特殊的色彩效果需要在冲印过程中由洗印厂完成，还得向洗印厂的技术人员进行咨询。由于不同类型的电影胶片对色彩有不同的反应，因而甚至连伊斯曼柯达或特艺彩色的技术专家也会参与这个过程。

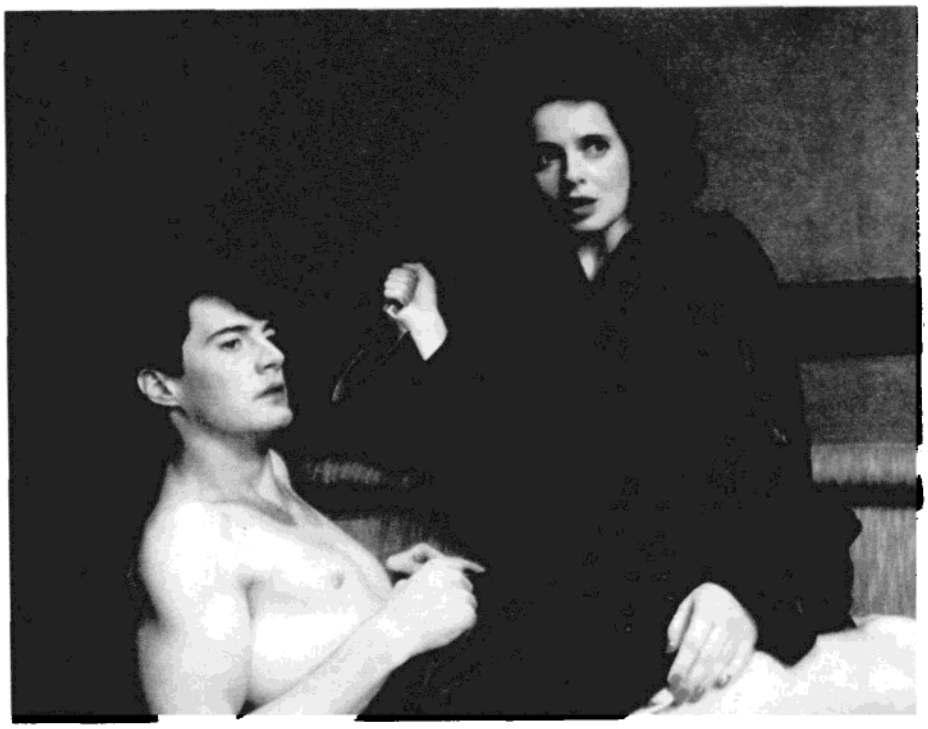


图 7.6 不真实世界的反面

在影片《蓝丝绒》中，大卫·林奇在一个非常理想化的美丽小镇的氛围中开始讲述他的故事，小镇呈现出缤纷的色彩，有鲜艳的花朵、白色的尖板条栅栏、嬉闹的小孩和可爱的小狗。然后导演减弱色彩，使画面暗淡，带我们经历一场难以忘却的旅行，认识美丽外表下的黑暗现实：邪恶、犯罪和腐败。图中所示是过分好奇的凯尔·麦克拉赫伦（Kyle MacLachlan）面临伊莎贝拉·罗西里尼（Isabella Rossellini）的死亡威胁。

（二）作为过渡手段的色彩

色彩最常见的用法可能是暗示重要的变化。这可以通过将彩色与黑白色一起使用，或者在过渡位置进行两种明显不同的色彩重点或风格的转换来实现。导演大卫·林奇在影片《蓝丝绒》（*Blue Velvet*, 图 7.6）中使用了后一种手法。最明显的色彩过渡是影片《绿野仙踪》（1939）中所使用的技巧：多萝西（Dorothy）居住的真实世界——那沉闷乏味的堪萨斯小镇突然变成了她梦中的色彩缤纷的魔幻世界（图 7.7）。

在独一无二的时空旅行题材的影片《穿越时空之中世纪的奥德赛》（*The Navigator: A Medieval Odyssey*）中，色彩也为两个不同世界的变换提供了过渡。这部在新西兰拍摄、由文森特·沃德（Vicent Ward）执导的影片描述了一次从中世纪出发穿过地心来到现代社会的旅行。剧中同名主角，中世纪初基督教派的一个年轻空

图 7.7　仍在堪萨斯（上图）　在影片《绿野仙踪》的开场片段，多萝西（茱迪·加兰 [Judy Garland] 饰）和淘淘（Toto）坐在枯燥乏味、满目黑白的堪萨斯的家里，此时乌云密布，一场暴风雨即将来临。不再待在堪萨斯（下图）　多萝西和稻草人（雷·博尔格 [Ray Bolger] 饰）在铺着黄色砖块的路上相识。

想家，生活在昏暗而阴郁的黑白世界里，但他模模糊糊地梦见或者是预感到了色彩柔和的现代世界。通过他的梦境，他“知道了通往现代世界的路径”，并带领他的教徒穿过地心，向地球的另一端（即现代世界）传播基督教义。他们进入通往另一世界的巨大而陡峭的岩洞时，火把（掉进深坑中的或由教徒手持的）泛着橘黄色的光，但并没有改变岩洞的石壁和教徒们面部的颜色，这给影片画面带来了有限的色彩过渡。然后，当他们进入现代世界，出现在一座大都市的郊区时，我们看到了一幅色彩浓郁但很柔和的夜景。影片《欢乐谷》（*Pleasantville*）严肃而又诙谐地审视了过去 50 年间不断变化的美国人的生活，片中同样运用色彩作为一种过渡手段。生活在 1990 年代的少年兄妹二人被神奇地送入一部 1950 年代的电视情景喜剧《欢乐谷》中，从而进入黑白的幻想世界里。在兄妹俩的帮助下，一些人通过努力终于获得了自我意识和社会意识，从而生出自己的色彩（原先所有人、物都是黑白的，图 7.8）。

图 7.8 活泼 / 可怕的色彩

在《欢乐谷》的开头部分，欢乐谷这个电视小镇被笼罩在各种不同强度的灰色中。居民们对逐渐获得色彩的经历感到既害怕又兴奋。

影片《死亡旋涡》（*D. O. A.*，1988）中，从现在到过去的变换也通过色彩来协调。影片开场出现了黑色电影（*film noir*）的黑白效果，丹尼斯·奎德（Dennis Quaid）步履蹒跚地走进警察局自首。他已服下见效缓慢但足以致命的毒药，即将死亡。当警探开始录下他的供词时，我们在一个黑白的电视显示器上还可以短暂地看到他的身影，直到影片突然转入倒叙。银幕的画面变成了彩色，同时在一块黑板上写着“色彩”一词，而作为大学英语教授的奎德正在讨论色彩隐喻在文学中的应用。在倒叙结尾的激烈的高潮处，影片又回到黑色电影的黑白效果。

一个将色彩用于过渡的更老道的例子是影片《苏菲的选择》（*Sophie Choice*）。在集中营的场景中，色彩如此暗淡以至于几乎完全消失，从而表现出场面的残酷，并与影片中色彩明亮而欢快的描写当代生活的片段区分开。

马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）的影片《愤怒的公牛》运用色彩实现了另一

种不同寻常的过渡效果。彩色的片头字幕浮在黑白的慢镜头上面，画面中罗伯特·德尼罗（饰演杰克·拉·莫塔 [Jake La Motta]）独自一人在拳台一角练习拳击。斯科塞斯似乎想通过彩色标题告诉我们，“这是一部现代影片”；而通过字幕下面的黑白画面，他似乎又想说，“这是一部现实主义影片，我不想对影片主题作理想化或美化处理”。然而，在影片中间位置，斯科塞斯很突然地引用了拉·莫塔的家庭录像，彩色的，也存在摄影机抖动、焦点模糊和其他家庭录像所有的通病，其中有一段婚礼的场景和一段“泳池边的孩子们”的场景。这一色彩展示的写实、浓缩的片段，表现了拉·莫塔在回归他残酷的职业拳台之前的快乐生活。

（三）色彩的表现主义用法

表现主义是戏剧或电影中呈现角色内心世界的一种技巧。电影经常会将正常感觉进行扭曲或夸张，让观众知道他们正在感受角色内心深处的情感（图 7.9）。

米开朗基罗·安东尼奥尼（Michelangelo Antonioni）的影片《红色沙漠》（*Red*

图 7.9 表现主义的色彩

表现主义的色彩运用手法可以使我们经由中心人物内心的思想和情感来感受影片中的世界。在《铁拳男人》（*Cinderella Man*）中，导演朗·霍华德使用低饱合度的或柔和的色彩来表明拳击手吉姆·布拉多克（Jim Braddock，拉塞尔·克罗饰）和妻子（蕾妮·齐薇格 [Renee Zellweger] 饰）之间细腻、亲密的关系。

Desert）实现了多种有趣的色彩效果。传统电影通过表演、剪辑、作曲或声音来表达人物的情感，而安东尼奥尼则以表现主义的色彩手法，让我们经由中心人物茱莉安娜（Giuliana）这个工程师的神经质的妻子的思想和情感，来体验影片中的世界。工厂里到处都是五颜六色的大罐子、管道、矿渣堆和有毒的黄烟，一艘黑色的巨轮正穿过灰雾弥漫的港口（伴随着震耳欲聋的轰鸣和工业机器的撞击声），让我们意识到茱莉安娜正面临工业化的压迫和威胁。影片表现她单调的日常生活时，没有色彩或很暗淡，带有灰色的、噩梦般的感觉。但是当茱莉安娜给儿子讲述她幻想中的故事时，影片中沉闷的褐色和灰色突然变成了澄碧的大海、蔚蓝的天空，以及有着金色沙滩和岩石的神奇小岛，从而让我们注意到她所生活的现实世界与幻想的巨大差异。

试图用色彩制造内心化的或表现主义的效果是存在风险的，对《红色沙漠》中一个场景的两种截然不同的理解可以说明这一点。在这个场景中，茱莉安娜和科拉多（Corrado）在科拉多的旅馆房间里做爱。一位评论家如此描述这个场景：

> 当茱莉安娜进来时，科拉多的房间墙面是深棕色的木板，泥土的颜色。而他们做爱后……房间看上去像粉色（肉色），几乎像个婴儿房。原先她把科拉多看作一个强壮而阳刚的人物，而当她对他的幻想破灭之后，他看起来又像一个小孩。安东尼奥尼选用的色彩符合女主人公的感觉。[5]

而另一个评论家则如此解释：

> 在后面的片段中，在工程师的旅馆房间里，墙的颜色从原来的僵硬的灰色变成温暖的粉色，因为茱莉安娜觉得它们是粉色的，她正依偎在一个温暖而强壮的男人怀中。而具有讽刺意味的是，这个男人既不关心她的感受也不关心她对墙壁的感觉。[6]

两位评论家对墙壁的理解都没有错，一面墙是暗的，铺着木板，其余三面则是僵硬的灰色。那些灰色墙正是看上去像粉色的墙壁。但是他们不同的解释表明了表现主义色彩运用的一个主要难题。我们必须记住，色彩由作为个体的观众所见、所感受，因此各人也会作出不同的解释。至少这两位评论家对《红色沙漠》中的粉色房间的感受是不一样的。

（四）作为象征符号的色彩

在英格玛·伯格曼的影片《呼喊与细语》（*Cries and Whispers*）中，我们发现，

---

[5] Jonathan Baumbach, "From A to Antonioni," in *Great Film Directors: A Critical Anthology*, edited by Leo Brandyand Morris Dickstein (New York: Oxford UniversityPress, 1978), p.29.

[6] Gerald Mast, *A Short History of the Movies* (Indianapolis:Bobbs-Merrill, 1981), p.295.

要通过色彩清楚地交流信息还存在另一个问题。在影片中，重病垂危的艾格尼丝（Agnes）几乎完全淹没在一片饱和的红色中：红色的床单、红色的地毯、红色的墙壁、红色的窗帘，甚至穿衣镜也是红色的。伯格曼说，这一套深红色的布景，象征着他的想象：灵魂是一层红色的膜。但观众们未必能理解这种象征手法。而红色是如此引人注目，以至于它把观众的注意力从人物面部表情和对白试图传递的微妙的故事情节转移开去。类似的，导演彼得·格林纳威（Peter Greenaway）在他引起争议的影片《情欲色香味》（*The Cook, The Thief, His Wife, & Her Lover*）中也玩了色彩游戏。为了形象地展示剧中人物的情欲、妒忌和愤怒，影片首先对室内场景（包括一个大型餐馆的各个不同房间）作了华美而独特的色彩设计，然后使角色从一个房间进入另一个房间时衣着的颜色发生变化。对一些观众来说，这些色彩传达出非常微妙的象征意义，对另一些观众却只有“混乱”二字可言。

（五）色彩的超现实主义用法

超现实主义手法是在戏剧和电影中使用幻想的意象（imagery）来描绘潜意识的作用的技巧。超现实主义意象有一种奇怪的如梦境一般或不真实的特征。

影片《出租车司机》中，结尾处持续时间很长的杀戮镜头和影片其他部分明显不同，它采用了慢动作画面和超现实主义的色彩（图 7.10）。编剧保罗·施拉德如此描述：

> 影片在那一刻起变得不正常。色彩变得疯狂。你不再听到街上的各种声音，而是置身于奇特的慢动作中。影片有意变得不正常。[7]

查维斯·比克（罗伯特·德尼罗饰）在门前台阶上开枪射杀了皮条客，接下来他走进楼内时，主要色彩变成了门厅里粗糙又肮脏的昏黄色，房间里裸露的钨丝灯泡发出暗淡的光。在这种超现实的昏黄的灯光下，影片呈现出一种梦魇般的特征：甚至连几乎无处不在的血迹，也显得更粗糙、更肮脏，比真实的血迹更真实、恐怖。这一震撼效果背后的创作天才既不是导演马丁·斯科塞斯，也不是摄影师迈克尔·查普曼（Michael Chapman），而是电影评级委员会：

> 荒谬的是，为了让影片看上去不那么写实，电影评级委员会让斯科塞斯用化学染色剂覆盖影片结尾的血腥场面。结果黑红的血迹比原先泼溅番茄酱的效果更强烈。斯科塞斯认为这样反倒更加事与愿违。[8]

---

[7] Paul Schrader, quoted in John Brady, *The Craft of the Sereenwriter* (New York: Simon & Schuster, 1981), p.302.

[8] Michael Pye and Lynda Myles, *The Movie Brats: How the Film Generation Took Over Hollywood* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979), p.213.

图 7.10 超现实主义色彩
图中所示为《出租车司机》中激烈的高潮处，罗伯特·德尼罗扮演的查维斯·比克精神错乱，企图自杀。

（六）色彩的主题反复

导演们常运用能让观众联想起某些人物的色彩，以取得标记效果。罗伯特·奥特曼（Robert Altman）在令人回味的美丽影片《三女性》（*3 Women*）中就使用了这种技巧。在几乎每一个场景中，米莉·朗莫洛（Millie Lammoreaux，雪莉·杜瓦尔饰）都身穿黄色或黄色搭配其他颜色。苹姬·罗丝（Pinky Rose，茜茜·斯派塞克饰）一如她名字所示，总穿一身粉色。韦莉·哈特（Willy Hart，珍妮丝·鲁尔 [Janice Rule] 饰）的衣着则色彩柔和，绝大多数时候是紫色、蓝色和灰色，从头到脚。随着电影情节的发展，米莉和苹姬经历了伯格曼式的角色互换，随着苹姬个性中支配意识的增强，着装从粉色换成了红色，而米莉鲜艳的黄色则变得柔和。三个人都保留了一些她们的基本色彩特征，直到影片出人意料地以三人一起融入和谐的单一色彩而结束。米莉接过韦莉的角色扮演起了母亲，同时一并接受了其衣着风格和举止。苹姬则回到童年，行为举止犹如 10 岁少女。但所有的色彩都变成了柔和的灰色调或蓝色调，似乎暗示着三个人物已经丧失她们原先拥有的一点点个性或自我意识。

影片《蝙蝠侠》（*Batman*）中小丑杰克那身极不协调、花里胡哨的装束有助于强

图 7.11　刺眼的颜色
杰克·尼科尔森身着考究鲜艳的服装，在《蝙蝠侠》中扮演小丑杰克。

化他的个性特点(图 7.11)。(导演似乎觉得)他那邪恶的行径和扭曲的思想还不够坏，更用一头绿发、亮黄色衬衫、紫色夹克和鲜红的嘴唇来激怒观众。他这身行头的色彩将他与蝙蝠侠那非常稳重的装束区分开——浓郁、深沉而正统的蓝色中间有醒目的黄色点缀。欧洲经典血腥恐怖片《阴风阵阵》(*Suspiria*)的导演达里奥·阿真托(Dario Argento)也在片中使用了强烈而艳丽的色彩。

(七)色彩用于增强情绪

法国导演克劳德·勒鲁什(Claude Lelouche)在他充满浪漫色彩的影片《一个男人和一个女人》(*A Man and a Woman*)中，试用了多种电影胶片，使影片从完全写实的色彩变换到深褐色和蓝灰色的单色场景——这是将黑白影片冲印在彩色底片上产生的效果。在展现女主角对她死去的丈夫(电影特技演员)的美好回忆时，影片一直用好莱坞式的色彩，但在影片的其余部分，彩色胶片和黑白胶片之间的变换并没有遵循任何逻辑规律。尽管如此，色彩的变换与配乐完美地融合，加强了影片整体细腻的情感氛围。同样，吴宇森在影片《风语者》(*Windtalkers*)中也利用细致入微的色彩处理来引起观众对主角的共鸣。还有些电影摄影师选择在日落之前的那一刻拍摄，给演员戴上一个金色的光环。(图 7.12)

(八)漫画书的色彩

对于改编自漫画书的《蝙蝠侠》，美术指导安东·福斯特(Anton Furst)建构了哥谭这个城市，这是影片中最具表现力的个体角色，一个当前社会腐败和堕落现象的拟人化形象。在严重污染的天空中是笔直的塔楼、巨大的穹顶和直冲云霄的尖塔，底下则密布着阴沟和幽深恐怖的小巷，这些营造了一种独特的建筑风格，可以被称

图 7.12 金色时分

摄影师喜欢在“金色时分”，即日落前的一段时间拍摄。此时阳光中带有金色的光芒，而且强烈的侧光效果能够制造一种浪漫的气氛，如《看得见风景的房间》(*A Room With a View*，左图)和《印度往事》(*Lagaan*，右图)所示。

为哥特式装饰风格。场景的拍摄角度和灯光设计力求黑色电影的效果，高低设置的机位和隐藏光源发出的刺眼的侧光，使场景更加扭曲变形。浓重的蓝黑色阴影四处弥漫，砖墙和混凝土的棕色和灰色很暗淡，完全没有一丝暖意。再加上灰色的烟、白色的水汽，组合成了一幅到处都是污染和腐败的画面。即使是偶尔发光的地方，也昭示着堕落，如妓女的劣质行头上大片刺眼的红色，或者肮脏的霓虹灯招牌发出的病态的间歇性的粉色光亮。这些场景制造的堕落氛围无处不在，我们不得不同意狞笑的暴徒杰克·纳皮尔（Jack Napier，杰克·尼科尔森饰）所说的话：“体面的人不应该生活在这里。他们在别的地方会更快乐。”在《星际战争》(2005）等科幻恐怖片中（图 7.13），光线很暗的场景中也经常出现类似的情绪，暗示外星人的出现。

（九）连环漫画的色彩

《蝙蝠侠》改编自一本色彩处理相对复杂和细腻的漫画书，而沃伦·比蒂的影片《至尊神探》则改编自一份报纸周末版的连环漫画，色彩以大胆的、原色的运用为主。为了达到这种效果，比蒂和摄影师维托里奥·斯托拉罗（Vittorio Storaro）决定用原色和次色共 7 种颜色来拍摄这部影片，并在表演现场后方挂起涂色的幕布（叫作背景遮罩 [matte]）来控制画面颜色。影片的整体效果相当独特（图 7.14）。三原色——红、黄、蓝——几乎要从银幕上迸出，而潮湿的街道呈现深红色、蓝色和紫色。正如维托里奥·斯托拉罗所说，每一种色彩的选择都经过精心的考虑，尤其是在为剧中人物创建他所称的“色彩演出艺术”的时候：

图 7.13 无处不在的阴影
在史蒂文·斯皮尔伯格的影片《星际战争》中，暗蓝色、绿色和黑色的阴影，就像图中那些环绕在达科塔·范宁（Dakota Fanning）、汤姆·克鲁斯和蒂姆·罗宾斯（Tim Robbins）周围的一样，有助于营造影片令人恐怖的整体气氛。

崔西（Tracy），身穿黄色雨衣，头戴黄色帽子，代表色环的一端：光线、白天、太阳。泰斯（Tess）主要由橙色代表，这是一种暖色。而红色则代表基德（Kid）。与他们为敌的是大男孩（Big Boy）、布瑞斯力斯（Breathless）和普鲁尼菲斯（Pruneface），他们属于我们潜意识内部，由蓝色、靛青色和淡紫色代表。因此迪克·崔西和布瑞斯力斯之间的故事更像太阳和月亮、白天和黑夜、善良和邪恶之间水火不容的状态。[9]

（十）色彩的绘画效果

越来越多的导演和摄影师开始把电影拍摄看成是类似绘画的创作。除了试图用灯光来得到**绘画效果**（painterly effects）外，他们还进行了很多实验，目的是在彩色影片中制造一种调色板，以便进行各种色彩的混合调配，与画家在调色板上巧妙地混合色彩所实现的效果一致。在影片《美梦成真》（*What Dreams May Come*）中，文

[9] Richard Corliss, "Extra! Dick Tracy Is Tops," *Time*, June 18, 1990, p.76.

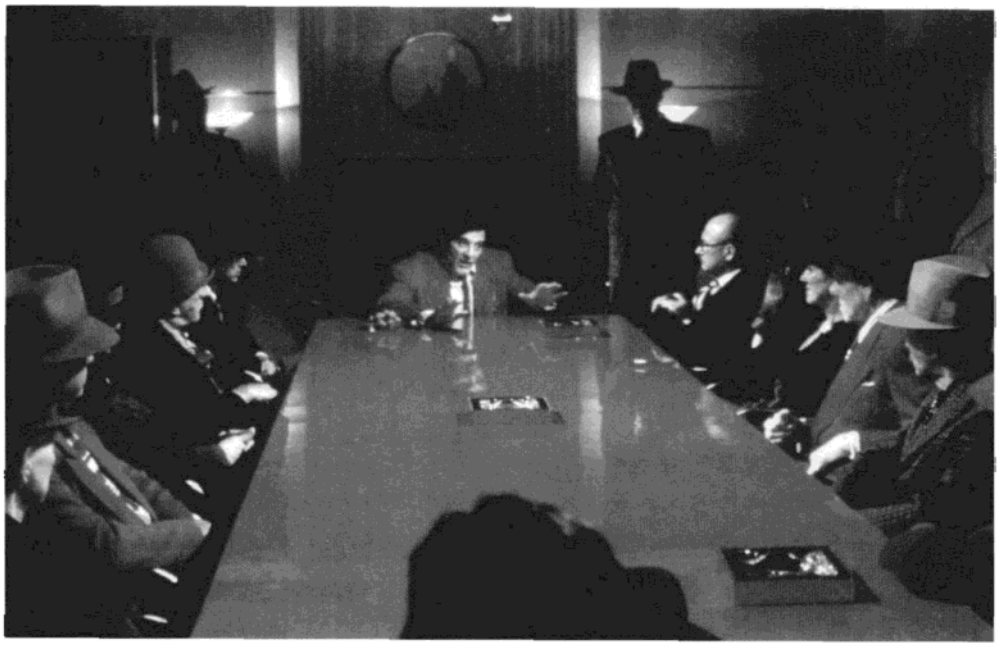


图 7.14 连环漫画的色彩

为了使《至尊神探》具有周末报纸中搞笑漫画的效果，摄影师斯托拉罗把色彩限制在 7 种原色和次色的范围内，并赋予每个角色特有的色彩重点。该镜头中使用的蓝色、靛青和紫色——也就是维托里奥·斯托拉罗所说的"属于我们潜意识内部"的颜色——暗示了纠集的匪徒阴暗的一面。

森特·沃德将这种色彩效果进行了更大胆的发挥：当罗宾·威廉斯扮演的主人公穿过一片像莫奈油画般的美丽风景时，发现其中的色彩真的变成了油画颜料。

在影片《红磨坊》(1952) 中，约翰·休斯顿 (John Huston) 尝试了他称之为"黑白与彩色的婚礼"的做法，试图让整部影片呈现图鲁兹－劳特列克(Toulouse-Lautrec)油画的感觉。为了实现这个效果，有必要使色彩平面化(将物体置于纯色的平面上)，同时去除圆形、三维光源照射而产生的三维错觉和强光部分。通过一个模拟外景中的雾的过滤器，以及在布景前面添加烟雾，(随着烟雾弥漫) 制造了一种平面的、单色的特征，从而达到了预期效果。休斯顿说："这是电影史上第一部成功地支配色彩而不是被色彩支配的影片。"[10] 休斯顿在影片《禁房情变》(*Reflections in a Golden Eye*) 中做了更大胆的色彩试验，即通过洗印厂的处理，给整部影片增加了琥珀般的金色。然而，制片厂的巨头并不喜欢这种金色的效果，他们发行了未经效果处理的版本。

[10] John Huston, *John Huston: An Open Book* (New York:Knopf, 1980), p.211.

由于画家经常让人联想起某个时期，电影制作者有时试图通过模仿某一时期著名画家的作品来创造一种时光流逝的感觉。弗朗科·泽菲雷里用尼龙丝袜来过滤影片《驯悍记》的画面，使色彩暗淡，并柔化清晰锐利的图像边缘，使整部影片看上去像褪色的伦勃朗油画。巴里·莱文森（Barry Levinson）的影片《天生好手》（*The Natural*）中，某些场景具有爱德华·霍普（Edward Hopper）油画的风格。《天才大兵》（*Biloxi Blues*）和《那个时代》（*Radio Days*）则都沐浴在温暖的棕黄色的怀旧之风中，与诺曼·罗克威尔（Norman Rockwell）的画风接近（图 7.15）。

对有些摄影师而言，完美的老旧画面效果可以通过加入褪色老照片上的那种棕褐色来实现。但正如影片《拳头大风暴》（*Fist*）的摄影师拉斯洛·科瓦奇（Laszlo Kovacs）所说的那样，这种棕褐色很难实现：

> 如果我们能发现制作棕褐色的方法，我会很高兴。这是最困难的事情；我的意思是，变成琥珀色或偏黄或偏红的色调很容易，但棕褐色（乌贼墨）的棕不算是一种颜色。它是一种污迹。它是各种东西的混合物。因此在某种意义上说，制作那种乌贼墨的色调，即那种褪去的色泽几乎是不可能的。这一直以来都是个难题。（这就像）你看见一张仿旧的照片，但它看上去太新了。它应该看起来像真的拍摄于 30 年代、从抽屉里翻出来的，像旧的褪色的照片。[11]

（十一）反讽地使用色彩

导演通常运用与影片的基调相匹配的色彩，但有时他们也会选择与影片的感情基调相反的色彩效果。约翰·施莱辛格（John Schlesinger）用这两种方法取得了显著的效果：

> 在《午夜牛郎》中，我们想要一个色彩艳丽的街景、与霓虹灯招牌交相呼应——它更粗糙、更令人不舒服。而在影片《蝗虫之日》（*Day of the Locust*）中，我和康拉德（摄影师康拉德·霍尔 [Conrald Hall]）希望在那个相当阴郁的故事中使用更多的金黄色。[12]

伍迪·艾伦的影片《安妮·霍尔》也讽刺性地运用了色彩模式。描述阿尔维神经质的童年的倒叙部分充满了明亮、温暖的怀旧情调（图 7.16）。

（十二）特殊的色彩效果

色彩的许多应用是如此的巧妙，以至于它们制造了预期的效果却不为我们所注意，

[11] Laszlo Kovacs, "Dialogue on Film," *American Film* (June 1979), p.43.

[12] John Schlesinger, "Dialogue on Film," *American Film* (November 1987), p.15.

图 7.15 绘画般的效果

一些电影制作者积极地设法将画家最常用的技巧运用到电影表现中。在影片《美梦成真》中，导演文森特·沃德为罗宾·威廉斯和安娜贝拉·赛奥拉（Annabella Sciorra）提供了引人注目的受法国印象派启发的背景（上图）。在格温妮思·帕尔特罗和约瑟夫·费因斯（Joseph Fieenes）主演的影片《莎翁情史》（*Shakespeare in Love*,1998）中，导演约翰·麦登（John Madden）混合了丰富的色彩和动作（右下图）。彼得·韦柏（Peter Webber）在《戴珍珠耳环的少女》（*The Girl With a Pearl Earring*）一片中，通过对画家约翰内斯·弗美尔（Johannes Vermeer）的女佣、农村少女葛莉叶（斯嘉丽·约翰森 [Scarlett Johansson] 饰）的形象塑造，赋予了画家最著名的同名油画生气和活力（左下图）。

图 7.16　讽刺性地使用色彩

在影片《安妮·霍尔》中，伍迪·艾伦不时把镜头从阿尔维·辛格（Alvy Singer）那令人恼火（但有趣）的爱情故事上挪开，带着怀旧色彩重新审视阿尔维的童年（也很有趣），同时他还改变了视觉风格。在记忆之旅中，扎根于主人公当前意识中的想入非非、色彩缤纷的故事笼罩上了一层温暖的光芒。实际上，在上图的场景中，可以清楚地看到成年的阿尔维与童年的自己以及小学同班同学在一起。

除非我们有意识地去寻找它们的存在（图 7.17）。如在《激流四勇士》（*Deliverance*）中，导演约翰·布尔曼（John Boorman）和摄影师维尔莫斯·西格蒙德（Vilmos Zsigmond）发现，胶片上自然记录下来的鲜亮的绿叶颜色太喜气。为了弥补这个不足，他们将绿叶在黑白胶片和彩色胶片上的拷贝结合，制造出足够阴暗的、有不祥预兆的树林。

在凯瑟琳·毕格罗（Kathryn Bigelow）的影片《血尸夜》（*Near Dark*）中，吸血鬼们必须避免太阳照射，那绝对会活活烤死它们，因此影片的大多数情节发生在晚上。冷色尤其是淡蓝色，是最主要的色调。然而，在一幕场景中，当吸血鬼们试图逃离升起的太阳时，影片通过将太阳描绘成有毒的黄绿色，来表现太阳（对它们）的危害。

二、彩色与黑白的对比

我仍然认为黑白色在电影中有重要作用，并非所有事物都适合用彩色。实际上，除非彩色极其适合影片的主题，它会成为观众和影片主题之间的阻隔。人的眼睛很容易被色彩干扰，人的思想也是如此。例如，我几乎不能想象如何用彩色处理《弗洛伊德》或其他具有深刻哲学属性的影片。除非色彩组合及

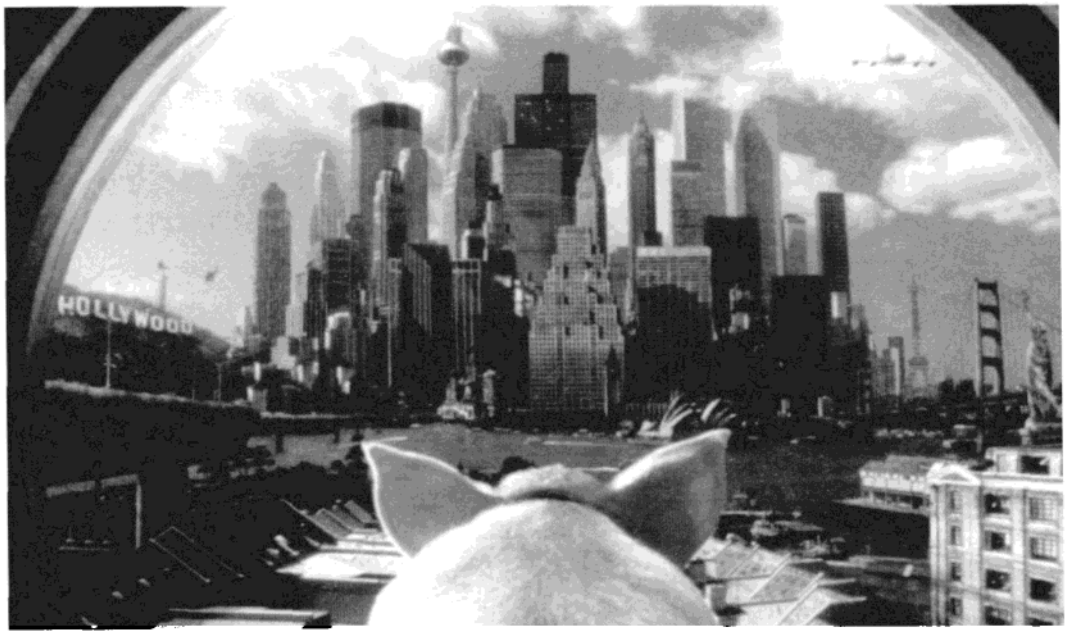


图 7.17　彼时、彼地

为了显得真实可信，幻想片经常需要一个特殊的景象，以使我们相信在彼时彼地确实发生过此类事件。在影片《小猪进城》(*Pig in the City*)中，为了造出这种景象，乔治·米勒(George Miller)使用了彩虹般缤纷的色彩，并将故事背景设在都市环境中，那里神奇地汇集了世界上很多大城市的重要景观。

明度与影片的主题一致或是它的一部分，否则不用彩色反倒更好。[13]

——约翰·休斯顿，导演

在多数影片中……我仅限自己使用一种或两种颜色。黑白影片就像燕尾服，总是那么优雅。而彩色电影，如果不小心处理，就会显得粗俗。[14]

——纳斯托·艾尔孟德罗斯，摄影师

黑白影片确实有“燕尾服的优雅”，有它自身的美。它不是彩色电影的穷亲戚，而是一个完全独立的媒介，有自身的长处、特点和独特的表达能力。一部彩色影片可以通过呈现色彩之间的关系来取得效果（很少需要阴影），而黑白影片则必须依靠控制光、影产生的明暗关系和对比。黑白影片通过突出亮部和阴影产生最强烈的效果。

或许黑白影片美学中最重要的因素，是把摄影师从真实的色彩中解脱出来。在黑白影片中，每个场景都必须简化为不同层次的灰色，简化为形状、明暗调子、线条和纹理等基本元素，从而制造了不像彩色影片的同一场景那样反映客观现实的画面。

[13] John Huston, “Dialogue on Film,” *American Film* (January-February 1984), p.22.

[14] “Almendros,” *American Film* (December 1981), p.19.

> 与传统的彩色照片所呈现的熟悉感相反，一部黑白影片会立刻把观众带入抽象王国中。由于它将色彩以深浅不同的灰色呈现出来，并赋予表现的对象新的视觉特性，黑白影片在用于解释而不只是记录时效果最佳。它极其适合于捕捉图案和对比，纹理和形状，以及各种明暗关系，从最强烈到最细微的都可以。[15]

虽然在理论上，有关彩色和黑白影片各自优点的争议还在持续，在实际应用层面上，两者不再有真正的冲突。因为有大量的电视观众想要欣赏电影，目前绝大多数电影都用彩色制作，以增加最终向电视台出售的机会。精美绝伦的黑白影片，如科恩兄弟拍摄的《缺席的人》(*The Man Who Wasn't there*，2001）和乔治·克鲁尼的《晚安，祝你好运》(*Good Night, and Good Luck*)，反而成了现代社会的反常现象。

然而，电视已经充斥着如此多的彩色画面，以至于广告商正在使用黑白广告来吸引观众的注意。这些广告或者是纯黑白，或者以黑白开始然后变成彩色。最巧妙的效果是用一种色彩突出一个物体，然后将其他所有物体的色彩弱化为黑白色，如柠檬高乐氏（鲜黄色，有很多弹跳的柠檬），磺胺二甲恶唑（一粒黄色小药片），樱桃七喜（一种红色饮料）和佳得乐（一种绿色的饮料）等广告。在影片《辛德勒的名单》(*Schindler's List*）中，史蒂文·斯皮尔伯格在两个简短的突出辛德勒人性的场景中，运用单一的弱化色彩的手法创造了一种令人不寒而栗的效果。辛德勒骑在马背上，在山坡上看着犹太人被从克拉科夫聚居区驱赶出来。一个五六岁的漂亮小女孩（在影片中并未深入介绍）在人群中孤单地走着，浅橘红色的外套使她非常显眼，是这部黑白片中唯一的色彩。随着德军行进的脚步声如雷鸣般地越来越响，摄影机镜头跟着她悄悄地进入一栋空无一人的大楼，爬上楼梯，藏在床底下。随后我们在影片中再也看不到彩色，直到约一个小时以后，通过辛德勒的目光，我们再一次看到了那个红点，转瞬即逝。那是小女孩的尸体，堆在其他被挖掘出来的尸体上面，被手推车推去火化（图 7.18）。

电视观众永不餍足地要求所有节目都是彩色的，这大大地减少了黑白影片的制作数量。事实上，现在制作的黑白影片数量如此之少，以至于每一部新问世的黑白影片（如《曼哈顿》、《星尘往事》[*Stardust Memories*]、《名人百态》[*Celebrity*] 或《象人》）都被夸为大胆之作。然而，黑白影片的制作涉及的不仅仅是勇气。马丁·斯科塞斯坚持以黑白片的方式拍了《愤怒的公牛》，他发表过一些令人信服的看法：

> 他们来到我的寓所，我说想把影片拍成黑白的。他们很惊讶："黑白的？"我说是的。理由是，已有 5 部拳击题材影片公映：《洛基 II》或者是《洛基

[15] Editors of the Eastman Kodak Company, *More Joy of Photography*, rev. ed. (Reading, MA: Addison-Wesley, 1988), p.50.

图 7.18 一抹伤感的色彩

史蒂文·斯皮尔伯格在《辛德勒的名单》这部几乎完全黑白的影片中，用些微红色制造了影片最感人的瞬间之一。奥斯卡·辛德勒(Oscar Schindler，利亚姆·尼森[Liam Neeson]饰)是个机会主义的德国商人，然而他仍设法将很多犹太人从死亡的边缘救了出来。和他一样，观众也瞥见了小女孩外套上的红色。人们几乎是下意识地记住了这个形象。后来，我们随着辛德勒的目光再次看到了这个无名女孩，这一次却是在一堆尸体中。这种细腻的色彩运用，充满了恐惧、伤感，最终变为全人类巨大的悲哀。

III》、《大事件》(*The Main Event*)、《玛蒂尔达》(*Matilda*)、《拳击袋鼠》(*The Boxing Kangaroo*)，还有其他两部影片，但它们都是彩色的。我说："这部片子必须有所不同。"除此以外，我告诉他们，彩色胶片会褪色。我深入地解释彩色胶片的方方面面，告诉他们我很苦恼：柯达彩色胶片会褪色，冲印片会在5年内褪色，底片则会在12年内褪色，等等。我说："我不想要这样。我想让它成为非常特别的东西。此外，它能使影片看上去显得古旧。"我们想让影片看上去像(以轰动性报导为特点的)小报一样，像《每日新闻》，像维吉(Weegee，以拍摄凶案现场、出售凶杀案新闻照片为职业)的照片一样。这就是我的看法，他们讨论了有关事项，然后说："好吧，就这样。"他们听取了我的意见。[16]

[16] Martin Scorsese, quoted in Mary Pat Kelly, *Martin Scorsese: A Journey* (New York: Thunder's Mouth Press, 1991), p.125.

显然，对于某些影片而言，黑白就是一种比彩色更有力和更有效的表现手段。当然，导演对黑白或彩色的选择，取决于影片总体上的精神或基调。将劳伦斯·奥利弗(Laurence Olivier)的作品《亨利五世》(*Henry V*)和《哈姆雷特》(*Hamlet*)进行比较，就可以清楚地说明如何正确使用彩色或黑白。《亨利五世》是一部英雄史诗剧，其中多数镜头是外景拍摄。它有战争场面、华美的服饰和盛大的庆典，非常适合彩色表现。影片基调积极进取，突出表现了战功卓著的亨利五世的英雄气概。相反，奥利弗选择用黑白表现《哈姆雷特》，因为它是一个悲剧，一个忧郁、严肃的思想剧。大多数场景在室内，有些情节发生在晚上。主人公忧郁、严肃而理智，显得刻板沉闷。在1947年，彩色影片还无法像黑白影片那样准确捕捉主人公这种沉思的忧郁。

然而到了1990年，新的技巧使导演弗朗科·泽菲雷里能够用彩色表现《哈姆雷特》的基调和中世纪丹麦王室冰冷僵硬的感觉。梅尔·吉布森领衔主演的这部影片从始至终采用暗淡的色彩。褐色和灰色占据主导地位，通常最明亮的色彩是自然的肤色。富丽精美的皇家服饰以柔和的蓝色或极暗的红色表现。甚至连偶尔从狭窄的城堡窗户中射进来的一丝阳光也没有生机或暖意，类似黑白影片中灯光的低调效果。偶尔闪现的绿色植物、蓝天和海洋也转瞬即逝，无法缓解这种阴暗的气氛。

黑白影片的总体效果可能显得吊诡，因为尽管我们显而易见地看到周围世界并非黑白，但不知为何，它看上去比彩色影片更忠实于生活，更具现实感。例如，很难想象若斯坦利·库布里克用彩色拍摄《奇爱博士》，影片能否具有和黑白片一样的真实感。出于同样的理由，也许迈克·尼科尔斯的《第22条军规》(*Catch-22*)用黑白拍摄会更具表现力。《第22条军规》中彩色画面的暖意——用色彩表现时很难避免——与影片隐含的冰冷、极端反讽的基调相冲突。或许那种冰冷僵硬的感觉正是此类题材适合用黑白片处理的原因。

彩色影片与黑白影片之间根本不同的效果还可以通过另一对影片《原野奇侠》和《原野铁汉》来加以说明，它们都以西部为背景。《原野奇侠》是一部描写英雄传说的浪漫西部片，以广袤无垠的壮美的西部风光为背景，远处有白雪覆盖的山峰，很适合用彩色拍摄。相反，《原野铁汉》则是对一个当代的无赖的性格剖析，以单调、贫瘠不毛的地貌为背景。影片突出严峻的现实，不美化任何事物，这只有在黑白片中才能得到适度的表达。

伍迪·艾伦的影片《安妮·霍尔》(彩色)和《曼哈顿》(黑白)在严肃性和总体基调上的差异也充分表明了导演选择不同表现类型的正确性。一般而言，需要用色彩表现的是那些具有浪漫、理想化色彩的或轻松、娱乐、幽默的影片，如歌舞片、幻想片、历史剧和喜剧等。当然，布景极为华美的影片用彩色拍摄效果会更好。强调现实生活之严酷性的自然主义的、严肃的、阴郁的故事情节，以及背景单调、枯燥和肮脏的题材，则迫切需要用黑白片的形式拍摄。有些影片介于两者之间，用任意一

图 7.19 强烈的色彩合成

《罪恶之城》，改编自弗兰克·米勒的暴力漫画小说，由作者米勒和罗伯特·罗德里格斯（Robert Rodriguez）共同导演，以黑白拍摄，但在故事中的关键时刻，精心选择的色彩点缀增加了影片的紧张气氛。在这一镜头中，由布鲁斯·威利斯（Bruce Willis）扮演的角色（与杰西卡·艾尔芭 [Jessica Alba] 在一起）受了伤，流出的血呈淡金色。

种方法处理都可以。如改编自弗兰克·米勒（Frank Miller）的系列黑色漫画的《罪恶之城》（*Sin City*），通过高超地运用单色和彩色组合的技巧，完美地表现了影片主题（图 7.19）。

实验还在继续，而电影技巧在近些年来得到了飞速的发展。通过各种现成的技术——无论是通过特殊的灯光、漫射滤光器，还是在摄影机中使用特种胶片，或在洗印厂中用特殊的方式冲洗胶片——现代电影制作者几乎可以制造他们想要的任何色彩效果。当然这种特殊色彩效果必须在影片中从头至尾保持一致，除非它只用于某个特别的片段，与影片其他部分有所区别——如倒叙、梦境或幻想。

不管到目前为止在开发彩色影片的潜力方面取得了什么突破，似乎总有更多的领域或新大陆等着我们去探索和发现。罗伯特·埃德蒙·琼斯（Robert Edmond Jones）在他的文章《色彩的问题》中的一段论述很适合今天的情形：

> 银幕上的色彩与我们以往见过的任何色彩都不同。它不属于自然界或绘画中的任何种类的色彩，它也不遵循黑白影片的制作规则。
>
> 我们面对的不是静止不动的、静态的色彩，而是在我们眼前移动而且变化

的色彩。银幕上的色彩所吸引我们的，不是它的和谐，而是从一种和谐到另一种和谐的演变过程。这种运动，这种银幕色彩的演变绝对是一种全新的视觉体验，十分神奇。色彩从一个片段过渡到另一个片段，就像一种可视的音乐，并像音乐一样影响我们的情感。

真相是，一种新的艺术形式即将诞生，它虽未获命名却已具有异乎寻常的、令人激动的发展前景。我们应称它为视觉歌剧？还是彩色音乐剧？这都无关紧要。这种新型的流动的色彩将极有可能成为明天的艺术形式，这就足够了。[17]

今天，电影制作者和观众对色彩在影片中的表现力越来越敏感。各种各样的机构，如美国电影学会和有线电视频道“美国电影经典”，都在竭尽全力保护过去的伟大影片——尤其是恢复它们已褪去的色彩。例如，最近，在为《乱世佳人》重映进行的准备过程中，这部最受欢迎的电影通过“染印法”恢复了其最初的特艺彩色的明度。马丁·斯科塞斯有这样的评述：

“影片中的色彩相当重要，因为它反映剧情……和某种风格。”斯科塞斯说，《乱世佳人》恢复色彩后的画面甚至在情感和心理层面影响了观众，勾起了对旧时代南方精神的怀念。[他相信]“让《乱世佳人》呈现出恰当的色彩与影片的美术指导、服装设计或者导演一样重要。”[18]

自测问题：分析色彩

1. 如果有可能，将电视机的色彩功能关闭，用录像机或影碟机放映影片最有表现力或最令人难忘的片段。用黑白方式观看，这些部分都发生了什么变化？
2. 如果影片使用了明亮的、饱和的色彩，降低电视机的彩度让色彩变柔和，这会对影片产生什么影响？
3. 影片是否在某处以表现主义手法来运用色彩，以便我们通过中心人物的思想和情感来感受影片中的世界？
4. 影片服饰或背景装饰中是否运用了标志性色彩，以帮助我们理解某个角色的性格特征？如果是，这些色彩传递了角色的什么信息？
5. 影片中是否使用了明显的色彩变化作为过渡手段？如果是，它们的效果如何？
6. 影片中的环境色彩有多重要？该色彩的使用是否反映了导演的某些意图？如果是，是什么意图？

[17] Robert Edmond Jones, “The Problem of Color,” in *The Emergence of Film Art*, 2nd ed., edited by Lewis Jacobs (New York: Norton, 1970), pp.207—208.

[18] Martin Scorsese, quoted in “State of the Art,” *Dateline NBC* (June 28, 1998).

学习影片列表

《小猪进城》(*Babe: Pig in the City*, 1998)
《乱世儿女》(*Barry Lyndon*, 1975)
《蝙蝠侠：开战时刻》(*Batman Begins*, 2005)
《吸血僵尸惊情四百年》(*Bram Stoker's Dracula*, 1992)
《断背山》(*Brokeback Mountain*, 2005)
《发条橙》(*A Clockwork Orange*, 1971)
《对话》(*The Conversation*, 1974)
《情欲色香味》(*The Cooks, The Thief, His Wife, & Her Lover*, 1989)
《呼喊与细语》(*Cries and Whispers*, 1972)
《蝗虫之日》(*The Day of the Locust*, 1975)
《天堂之日》(*Days of Heaven*, 1978)
《激流四勇士》(*Deliverance*, 1972)
《为所应为》(*Do the Right Thing*, 1989)
《奇爱博士》(*Dr. Strangelove*, 1964)
《伊丽莎白》(*Elizabeth*, 1998)
《今生今世》(*Elvira Madigan*, 1967)
《英国病人》(*The English Patient*, 1996)
《美丽心灵的永恒阳光》(*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)
《弗里达》(*Frida*, 2002)
《情归新泽西》(*Garden State*, 2004)
《教父》(*The Godfather*, 1972)
《教父 2》(*The Godfather Part II*, 1974)
《乱世佳人》(*Gone with the Wind*, 1939)
《晚安，祝你好运》(*Good Night, and Good Luck*, 2005)
《灰色地带》(*The Grey Zone*, 2001)
《哈利·波特与火焰杯》(*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2005)
《霍华德庄园》(*Howards End*, 1992)
《失眠》(*Insomnia*, 2002)
《朱丽叶与魔鬼》(*Juliet of the Spirits*, 1965)
《迷失东京》(*Lost in Translation*, 2003)
《佐罗的面具》(*The Mask of Zorro*, 1998)
《午夜牛郎》(*Midnight Cowboy*, 1969)
《红磨坊》(*Moulin Rouge* 1952, 2001)
《亨德逊夫人敬献》(*Mrs. Henderson Presents*, 2005)
《拿破仑》(*Napoleon*, 1927)
《天生好手》(*The Natural*, 1984)
《穿越时空之中世纪的奥德赛》(*The Navigator: A Medieval Odyssey*, 1988)
《血尸夜》(*Near Dark*, 1987)
《新世界》(*The New World*, 2005)
《纽约故事》(*New York Stories: Life Lessons*, 1989)
《逃狱三王》(*O Brother, Where Art Thou?*, 2000)
《一小时快相》(*One Hour Photo*, 2002)
《低俗小说》(*Pulp Fiction*, 1994)
《那个时代》(*Radio Days*, 1987)
《大红灯笼高高挂》(*Raise the Red Lantern*, 1991)
《红色沙漠》(*Red Desert*, 1964)
《红菱艳》(*The Red Shoes*, 1948)
《吉屋出租》(*Rent*, 2005)
《萨拉邦德》(*Saraband*, 2003)
《明日世界》(*Sky Captain and the World of Tomorrow*, 2004)
《驯悍记》(*The Taming of the Shrew*, 1967)
《三女性》(*3 Women*, 1977)
《秋水伊人》(*The Umbrellas of Cherbourg*, 1964)
《维拉·德雷克》(*Vera Drake*, 2004)
《你的妈妈也一样》(*Y Tu Mama Tambien*, 2001)

8

在电影中，图像和声音都必须予以特别小心的处理。我认为，一部电影的成败取决于这两个因素的有效结合。真正的电影声音不仅仅是简单的、说明性的伴奏音，或在同步录音时捕捉到的自然的声音。换句话说，影片的声音并非简单地增加图像的效果，而是将效果放大两倍，甚至三倍。

——黑泽明，导演

第八章　音效与对白

一、声音和现代电影

声音在现代电影中发挥了越来越重要的作用，因为电影身临其境的真实性取决于构成声轨的三个要素：音效、对白和配乐（对配乐的探讨，请参见第九章）。这些要素增加了内涵的层次，提供了感官和情感刺激，扩大了我们电影体验的范围、深度和强度，远远超出我们仅通过视觉手段所能实现的效果。

因为我们更加有意识地注意所见而不是所闻，我们通常不假思索地接受声轨上的音乐，凭着直觉对里面的信息做出反应，却忽略了声轨中为了使人产生这些反应而使用的复杂技巧。电影《码头风云》的作曲兼指挥伦纳德·伯恩斯坦（Leonard Bernstein）曾描述过某一场景中混音师的艰巨任务，从中录制完毕的声轨的错综复杂性可见一斑：

> 例如，导演告诉他要让观众在不知不觉中注意到大城市中车水马龙的喧嚣，同时，在外界的喧闹声里，他们又必须能够注意到，传入一个空荡荡的大教堂内的风的呼啸声和波涛的拍岸声。同时萦绕在教堂周围的孩子骑自行车的声音必须不时打断两个漫步进入教堂的路人的交谈。当然，交谈的每个词都不能遗漏，同时还伴随着空荡荡的教堂产生的隐隐约约的回音。而这一特殊时刻没有人（除了作曲家）会思索音乐背景是如何融入画面的。[1]

在伯恩斯坦描述的简短的场景中，5 个不同的声音层次同时存在，并对总体混合效果发挥各自的作用。但与当代影片中的许多场景相比，《码头风云》中的声音是简单而传统的。它们不如《愤怒的公牛》的声轨复杂，后者被认为是电影声音史上的里程碑。

《愤怒的公牛》中拳击比赛的场面极其富有表现力，需要 50 种不同的声音以产生最终效果。正如录音师弗兰克·华纳（Frank Warner，在某种程度上充当了拟音设计师 [Foley artist]，即在后期制作的过程中添加声音效果的人）所说：

> 它通过混合各种声音制作而成。拳击中最基本的声音通过击打牛肉一侧来获得——我们一直都这么做。这可能是你的基本击打声，但你可以此为基础制造出其他声音。当一个人被拳击中，你看到皮肤破裂，肉被撕开，你可以拿一把刀，使劲戳，就得到了一种真正的尖利如刀切的声音。当血肉外露的同时液体泼溅声会被添加到拳击声中。液体的泼溅声是单独制作的。[2]

[1] Leonard Bernstein, *The Joy of Music* (New York:Simon & Schuster, 1959), p.66.

[2] Frank Warner, quoted in Vincent LoBrutto, *Sound-on-Film:Interviews with Creators of Film Sound* (Westport, CT: Praeger, 1994), p.36.

图 8.1 混合拳击音效
录音师弗兰克·华纳混合了多达 50 种不同的声音来制造《愤怒的公牛》中杰克·拉莫塔（罗伯特·德尼罗饰）出拳、击中、挨拳的效果。

无法识别的动物声音和抽象的零星音乐也是混合声音的一部分。对于快速的挥拳动作，华纳混合了喷气式飞机的声音和箭支减速时发出的“wwwwhhhooooosssh”的声音（图 8.1）。

制片人可以利用数字录音技术来组合和处理声音，制造听觉环境，增强观众对场景的情感反应。例如，声音剪辑师塞西利亚·霍尔（Cecilia Hall）混合了多达 15 种不同层次的声音——包括动物的尖叫和小号声——来制造《壮志凌云》（*Top Gun*）中战斗机的声音，这位因彼得·杰克逊导演的影片《金刚》（2005）荣获奥斯卡最佳音效奖的混音和剪辑师，继续在声音录制技术中拓展“分层”声音的复杂程度的极限。

现代电影的声轨需要我们有意识地投入大量的关注，所以如果我们想充分欣赏一部现代影片，我们应该像观看影片一样，做好用心倾听影片的准备。

二、对白

现代电影中我们很自然地将对声音的注意力主要投入到对对白的理解上面，因为在绝大多数影片中对白能给我们提供大量的重要信息。电影对白不同于舞台对白，我们需要认识它独一无二的特点。

在典型的舞台剧中，对白是极其重要的元素，观众有必要听到几乎每一个词。

因此，舞台剧演员使用一种缓慢而有韵律的节奏，并用问答的模式仔细地轮流诵读台词，还要包含简短的停顿，以便使坐在最差位置的观众也能清楚地听到每一句台词。而由于在影院的任何座位都能清楚地听到电影对白，这种限制不适用于影片，影片中的对白可以比舞台上处理得更贴近现实。

例如，在《公民凯恩》中，奥逊·威尔斯运用日常会话中常见的重复对白、破碎的句子和被打断的话语，却没有遗失重要信息或戏剧表现力。获得这个理想效果的过程和现在大多数影片一样：精心放置麦克风并记录，熟练剪辑并混合所录的声音，对音质进行精细的调整（音量、清晰度、混响、音调特性）。通过这些手段，现代电影制作者制造了一种有高度选择性的听觉体验，只听到想听或需要听的声音。最重要的声音被挑出、强化而变得清晰；而那些不太重要的声音则被模糊或弱化了。在《高斯福庄园》（*Gosford Park*）和《牧场之家好做伴》（*A Prairie Home Companion*）中，导演罗伯特·奥特曼对影片音效作了精彩的处理，同时他仍然要求观众反复观看影片，以便领略每个画面中精心设置的多重表现要素。

和舞台剧对白相比，电影对白在节奏上也更快一些。导演弗兰克·卡普拉在《史密斯先生到华盛顿》和《迪兹先生进城》（*Mr. Deeds Goes to Town*）中很好地利用了这种特点。在电话交谈中，他采用压缩的、如机关枪般的语速，从而摆脱了那些必要的但不够戏剧性的情节，以便正式着手讲述他的故事。

俗话说，百闻不如一见，在电影中尤其如此。首先，电影制作者必须尽量有节制地使用对白，避免重复述说在画面中已经清楚显示的信息。此外，对于用视觉手段能表现得更好的信息，若用对白来表现，就会削弱电影的戏剧表现力和电影特质。在有些情况下，最有戏剧表现力的效果是通过寥寥数语或几个字的对白来实现的，而在有些现代影片中，对白就完全不需要了。这并不是说，对白永远不应该在银幕上占据主导位置，但它只在戏剧情境需要时才能这么做。有一个基本原则，影片中的对白应该服从于视觉图像，尽量不要谋求舞台剧对白那样的主导地位。

三、声音的三维特性

《公民凯恩》（1941）被公认为第一部现代有声电影。奥逊·威尔斯并没有得到真正的立体声所需的多层声轨和扬声器的帮助，但仍制造了强烈的三维声音效果。可能是由于他在电台工作过，他更加清楚声音的重要性及其表现细微之处的潜力，并通过改变声音的属性（音量、清晰度、混响和音调特征）和音效来反映它们与镜头的相对距离，从而制造出听觉的三维立体感，与格雷格·托兰德的深焦摄影相匹配。通过使说话声和其他声音听起来距离很近或很远，这部电影在一个声轨上（单声道声音）实现了这种三维效果，而不是利用立体声的左右声道分离手法（将声音录制

在两个分开的声轨上，然后用两个或更多的扬声器回放所录内容）。

1952 年，在三倍宽银幕（triple wide-screen）影片《这是西尼拉玛》中，通过结合奥逊·威尔斯率先使用的那些技术和六声道立体声系统，实现了真正的三维立体声。1953 年，为了与西尼玛斯科普立体声宽银幕电影《圣袍》（*The Robe*）相适应，人们开始应用一种四声道系统。但随着宽银幕电影制作数量的下降，电影制片厂和独立制片人又回到了标准的银幕格式，对立体声的兴趣也逐渐消减。

在 1970 年代中期，人们在装有临场音响（Sensurround）的电影院里进行了不同的尝试，取得了相当出色的音效。临场音响系统从布置于影院后部角落里的两个壁橱大小的扬声器中发出声音。这些强大的扬声器的设计绝对可以震撼整个影院，但该系统只应用于相对少数影片，如《大地震》（*Earthquake*，1974）和《中途岛海战》（*Midway*，1976）。在影片《中途岛海战》中，布置在后面的扬声器加上其他技术，有效地提供了真实的 360 度环绕立体声环境——那些技术包括：布置在航空母舰一侧的摄影机，正对着一架俯冲向航空母舰的自杀式神风战斗机；设置在影院前部的声轨变得越来越响，直到飞机带着轰鸣声冲到摄影机正上方；接着由影院后部的巨大的扬声器音箱继续发出这一轰鸣声，以及战机撞向我们身后的甲板发出的爆炸声和冲击波。

大约在同一时期（1974 年）杜比系统（Dolby System）面世了。它是一个可以减少背景噪音、扩展频率范围的录音系统，将它和泰特音频有限公司（Tate Audio Ltd.）的被称为“环绕声音”（surround sound）的系统一起使用，可以为电影院打造出一个多声道立体声系统。杜比－环绕声音系统（Dolby-Surround Sound）利用一个编码过程来实现 360 度环绕声场，创造了多个不同位置音箱的效果，而实际上布置的音箱没那么多。它的表现力非常强大，创造了诸如《夺宝奇兵：法柜奇兵》中无处不在的蛇的嘶嘶声，《愤怒的公牛》中沸腾的拳击观众、经理人和教练员等的声音，以及更新一些的影片如《角斗士》（*Gladiator*，2000）和《铁拳男人》（2005）等的宏大场面。

在影片《从海底出击》（*Das Boot*）中，沃夫冈·彼得森在德国 U 型潜艇的密封舱里，以及它周围及上方的海域制造了难以置信的 360 度环绕立体声环境。每一种声音都具有独特的质感：漫不经心拨弄的吉他、收音机、电唱机、人们在谈笑风生、铿锵的号角声、引擎轰鸣声——所有这些都来自不同的声源，给我们一种身临其境的感觉。《从海底出击》是一部充满了声音魅力的影片。船员们首先紧张地倾听被他们击沉的船只舱壁倒塌的嘎吱作响声；而后，当潜水艇静止在海底以躲避海面上驱逐舰的搜索时，船舱里变得死一般寂静，以防泄露潜水艇的位置。这种寂静使每个响声更加突出，杜比立体声精确地反映出每个声音的位置。当驱逐舰经过潜艇上方时，我们听到其搜索声纳的砰砰作响和螺旋桨转动的声音，先越来越响然后又越来越弱。由于潜艇停在海底相当深的位置，我们听到铆钉被绷紧，砰的一声爆裂，紧接

图 8.2　三维声音

多亏了杜比立体声的三维声音效果，当我们被“困”在《从海底出击》的潜水艇中时，可以听见驱逐舰在头顶发出有威胁的轰鸣声。在《火龙帝国》中，更新式、更先进的声音技术使我们能够感觉到而不仅仅是听到在伦敦废墟上空盘旋的火龙。

着是水花四溅的声音，部分船体无法承受这巨大的水压而破裂（图 8.2）。

反讽的是，尽管当代观众对声轨的制作水准要求很高，许多观众其实从未充分体验到它们的精妙之处。美国有太多的影院（绝大多数都是位于郊区的年代较早的小型影院）无法再现上映影片中声音的品质或多维层次感。不过《新闻周刊》认为，这种情况正在逐渐“好转”：

> 六年前，只有几百个影院“拥有播放极具震撼力的数字声音的设备”。《侏罗纪公园》向各影院发行，但前提是它们必须更新影院的音响设施。今天［大多数大型影院］……可以处理先进的数字声音。结果是出现一片像自由市场般的喧闹声，制片人不厌其烦地竞相制作各种奇特的声音，以和他们吸引眼球的画面相匹配……如果我们想起很久以前的一些电影原声而激动得发抖——如《公民凯恩》中早餐蒙太奇段落中报纸的沙沙声，或者《疑影》（*Shadow of a Doubt*）中回忆的华尔兹舞曲——那不是因为它们很大声，而是因为它们充满情调和个性。[3]

[3] Ray Sawhill, “Pumping Up the Volume: Movie Sound Has Been Getting Bette-and Louder”, *Newsweek* (Jaly 6, 1998), p.66.

四、可见和不可见声源的声音

在有声电影发展初期，制作的重点在录制与视觉图像同步的声音上。正如“会说话的图画”这一流行称呼表明的那样，那一时期的观众着迷于银幕上人类声音的再现。尽管使用了一些音效，它们大多仅限于自然、现实地表现来自银幕画面物体的声音——即可见声源的声音。

通过音效表现人的声音和影片现实感给电影带来了戏剧感染力，让电影艺术具有了新的表现空间，但是声音和图像之间的紧密联系使得声音的运用受到很大的限制，于是电影制作者开始尝试其他运用声音的手段。他们很快发现，不可见声源的声音，或那些并非来自银幕画面内物体的声音，可以使电影内涵空间超越银幕画面内容，从而获得更有力的戏剧效果。一旦他们认识到不可见声源的声音这种独特而灵活的应用潜力，他们就能够将声音从单纯伴随图像的有限功能中解脱出来。现在不可见声源的声音就像独立图像一样，以具有高度表现性或象征性的方式发挥作用，有时具有和视觉图像一样的重要意义，偶尔甚至比图像更重要。

出于一系列的原因，不可见声源声音的这种创新应用对现代电影来说很重要。首先，在现实生活中我们周围的许多声音的声源都是不可见的，只是因为我们认为没有必要或没有可能察看它们的来源。意识到这一点，现在制作者将声音作为一种独立的讲述故事的要素，自身就能够传递相关信息。以这种方式运用的声音与图像相辅相成，而不仅仅是重复图像效果。例如，倘若我们听到关门声，即使我们没有看到任何伴随的图像，也可以判断有人离开了房间。因此，摄影机可以从常规的琐碎事务中解脱出来，着重表现具有最重大意义的主题。这一点在强调人物的反应而不是动作时尤为重要，此时摄影机从说话者的脸上移开，转而对准听者的脸。

在有些情况下，单独存在的不可见声源的声音可能比伴随图像时具有更强的表现力。人的大脑拥有比摄影机敏锐得多的眼睛。一个有效的声音形象能够激发我们的想象力，要比一个视觉图像强烈得多。例如，在恐怖片中，不可见声源的声音可以营造一种无处不在的、充满恐惧的气氛。影片中增强和加剧我们情感反应的情节要素——链条的哐当声、嘎吱作响的楼梯上低沉的脚步声、抑制不住的尖叫声、嘎吱作响的开门声、狼的嗥叫声或者是无法识别的声音——在看不见声源时效果更显著（图 8.3）。

正如这一章开头列举的《码头风云》场景所描述的那样，不可见声源的声音（例如城市交通的声音、风声和波涛声、孩子骑自行车的声音）通常用于强化观众身临其境的感觉。通过用场景中的现场环境的自然声音将观众包围，声音超越了视觉画面的局限，让观众感受到了影片的真实。然而，在有些影片中，故事环境里自然产生的现实声音可能会分散观众的注意力，必须予以消除以保持影片的中心突出。声

图 8.3
在早期的一部有声片《M 就是凶手》中，对画外音的创造性使用制造出了神秘感和悬念——儿童杀手（彼得·劳瑞 [Peter Lorre] 饰）在出场之前用口哨吹了几声经典主题曲，宣告他的到来。

音剪辑师斯吉普·里埃弗塞（Skip Lievsay）在导演斯派克·李制作的几部影片中都运用了这一方法[4]：

> 在斯派克的影片中，我们通常感觉不到象征性的都市声音。没有繁忙的交通声，没有任何鸣笛声——除非你看到警车——没有婴儿的啼哭声，没有尖叫声，没有比赛的叫嚷声，因为正如他们是都市普通生活的一部分一样，它们太具有戏剧性，而要决定是否让观众戏剧性地听到所处位置的提醒声音太让人心烦。斯派克的影片中的关系，更多的是人与人之间，而不是人与环境之间的关系。他所有的影片都有非常具体的场景，标明人与环境之间的关系。在这些场景中，我们使用这些声音，但在其他时候，我们试图完全消除它们。

在喜剧中，声音可以有效地取代视觉图像，通常用于描绘通过视觉手段建立并完全可以预测的滑稽的灾难。例如，在一个描绘疯狂的发明家试验自制飞机的场景中，

[4] Skip Lievsay, quoted in Vincent LoBrutto, *Sound-on-Film*, p.264.

画面中会出现飞机起飞的镜头，然后让声轨阐明可以预见的后果——飞机坠毁。双重效果在这里得以实现：通过让我们靠自己的想象力构建画面，飞机坠毁的幽默效果得到增强，而摄影机聚焦于旁观者脸上所流露的反应，这些反应成为喜剧魅力的中心。考虑到用画面展示飞机失事时特技演员面临的危险和昂贵道具遭受的破坏，如此运用声音在实际的角度也有明显的益处。如果用声音来展示，未能成功的飞行员只需踉踉跄跄地走几步，显得疲惫、肮脏，身上挂着几条可以识别的飞机碎片就可以了。

由此，音效发挥了它们最独到、有效的功能，不是通过与视觉图像同步使用，而是作为独立的电影元素——声音增强并丰富了画面的内涵，而不是简单地复制。

五、声音中的视点

在一部以客观视点拍摄的影片中，似乎是一个远处的观察者在感知场景中的人物和动作，他平静地观看着发生的事件，情感与身体并不参与其中。摄影机和麦克风从外部、从界外观察人物，而没有介入充当参与者。相反，主观视点是一个在情感或身体上充分参与银幕上所发生事件的人物的视点。在完全主观的视点中，摄影机和麦克风变成了片中人物的眼睛和耳朵；他们看到和听到人物全部的所见所闻。

由于在影片中持续保持主观视点有些难度（但不是完全不可能），大多数导演选择在这两种视点之间来回变换，先是以客观视点清楚地构造出每个场景，然后切换到一个相对简短的主观镜头，然后重复同一模式。在每个镜头中，摄影机和麦克风一起制造了单一视点的整体印象，因此声音的音量和音质会随着人物距离摄影机的相对位置而变化。例如，在主观特写镜头中能听到的声音在客观长镜头中未必能听到，反之亦然。这种在客观和主观视点间的变换及摄影机与麦克风之间的密切联系，在第五章所描述的工人与气锤的场景中得到了进一步的说明。

定场镜头：从街角以客观视点拍摄，聚焦于一个在街道中央用气锤工作的工人（明显距离：50—75 英尺）。声音：气锤响亮的嘎嘎声和街上的其他噪音混合在一起。

切换到主观视点：从工人的视点拍摄的气锤和工人剧烈震动的小臂及双手的特写。声音：气锤声几乎震耳欲聋，听不到其他声音。

切换到客观视点：在工人身后，一辆重型卡车转过街角，向他快速逼近。声音：气锤响亮的嘎嘎声、街上其他的噪音和卡车逼近时愈来愈响的声音。

切换到主观视点：从工人的视点看到的气锤和手部的特写。声音：先只听到震耳欲聋的气锤声，然后是掺杂着气锤声的愈来愈响的尖利的刹车声。

快速切换到新的主观视点：卡车车头从 10 英尺以外向摄影机逼近。声音：

尖利的刹车声愈来愈响，气锤声停止了，响起了一个女人的尖叫声，又被可怕的重击声所打断，然后是一片黑暗和瞬间的寂静。

切换回客观视点（从街角拍摄）：失去知觉的工人躺在停下的卡车前。好奇的围观者在他身边围了一圈。声音：各种声音混合在一起，包括惊慌失措的叫声、街上的噪音和远处救护车的鸣笛声。

有时，声轨用于表达人物的心理活动。在这种情况下，摄影机和麦克风的关系稍有不同。摄影机通常只通过拍摄人物面部特写来暗示这是主观视点，而依靠声轨使视点的主观性更明确。正如图像用了特写镜头，声音也用了特写。在大多数情形中，音质有稍许的失真，暗示听到的声音不是真实场景中的一部分，而是来自人物的思想。摄影机也通过聚焦于人物的眼睛，使这种区别更明显。眼睛令人生畏，占据了整个银幕，从而变成了其心灵的窗户，帮助我们解读人物的心理状态。在这种镜头中，摄影机可以一直保持大特写，而声轨则传递人物的思想或来自记忆中的声音。这个镜头也可以仅仅作为视觉倒叙的过渡。这些镜头通常用柔焦拍摄，以达到模糊不清的效果，这是暗示它们的主观特性的另一线索（图 8.4）。这些技巧在呈现梦境时对

图 8.4　眼睛是心灵的窗户。

在《垂死的高卢人》（*The Dying Gaul*）中，编剧兼导演克雷格·卢卡斯（Craig Lucas）细腻地演绎了一个充满悬念的爱恨交织的三角恋——一对富裕、有影响力的好莱坞夫妇（坎贝尔·斯科特 [Campbell Scott] 和帕特里西娅·克拉森 [Patricia Clarkson] 饰）和一个野心勃勃的编剧（彼得·萨斯加德 [Peter Sarsgaard] 饰）。在一个关键场景中，当妻子坐在电脑前和新结识的编剧朋友在网上交流时，她突然震惊地领悟了一些关于她丈夫的事。卢卡斯的摄影机游走于电脑上方并拉近，拍摄她那揭示内心世界的眼睛。寂静使这一刻变得更紧张。同时，影片用倒叙方式回顾了该编剧自己的一段情感历程，包括他刚去世的恋人，他的眼睛也用特写镜头进行拍摄。

导演尤其有用。在《对话》中，当导演弗朗西斯·福特·科波拉需要表明精神紧张的哈里·考尔(Harry Caul，吉恩·哈克曼 [Gene Hackman] 饰）正在像发烧般地做噩梦时，他首先拍摄了人物熟睡时的面部特写，然后在他的梦境中不时地重复该特写镜头。

非同寻常的心理和情感状态也由声轨来呈现——通过音量和回声的变化或人物听到的其他失真的声音。肢体的反应，如极度的震惊、兴奋或疾病，有时通过鼓声来表达，它们大概能代表剧烈跳动的脉搏或怦怦直跳的心脏。自然的声音的急剧放大或扭曲也用于揭示人物歇斯底里的心理状态。

六、音效和对白的特殊用途

前文所描述的声音使用方法被一次又一次地反复运用。富有创新精神的制片人独具匠心地将音效和对白用于各种特殊目的。

（一）讲述内心故事的声音效果

为了某个艺术目的，导演控制并扭曲声音——将我们置于人物内心深处，以便我们能够理解他 / 她的感受。在《码头风云》一个极具表现力的场景中，伊利亚·卡赞利用码头上的声音，使特里·马洛伊（马龙·白兰度饰）和埃迪·多埃尔（Edie Doyle，伊娃·玛丽·森特 [Eva Marie Saint] 饰）的情感更加戏剧化。牧师（卡尔·迈尔登 [Karl Malden] 饰）刚刚说服特里向埃迪（他所爱的人）坦白他参与了由腐败的联邦官员策划的杀害她哥哥的计划。牧师和特里站在一座小山上，俯视着码头，当埃迪出现在山下平地上并向他们走过来时，特里匆匆跑下陡峭的山道去迎接她。刚开始几乎无法察觉的、已经成为环境声音一部分的打桩机那有节奏的锤击声，在特里接近埃迪时变得越来越响，从而使我们意识到他内心对向她坦白交代的恐惧。当他说到关键部分时，一艘停靠在附近的轮船的汽笛高声鸣响，淹没了他的话语，我们看到他面带惭愧，试图解释我们已经知道的故事。在震耳欲聋的汽笛声中，我们一下子进入埃迪的内心世界——感受到她的震惊、恐惧和对刚听到的内容的怀疑，她双手捂住耳朵，对这个她不愿接受的事实表示抗议。就在特里讲完故事时，汽笛声停止了。他讲完后，埃迪满脸怀疑地盯着他，过了一会，她转身，面带恐惧地从他身边跑开了，如泣如诉的高音小提琴伴随着她的动作。这一场景的戏剧表现力远远超出了文字能表达的范围——人物表情和内在化的声音就足以讲述整个故事(图 8.5)。

在《爵士春秋》(*All that Jazz*）中，鲍勃·弗斯（Bob Firth）采用了一种完全不同的方法表现乔·吉登(Joe Gideon）“心脏病发作早期征兆”的场景。在这一幕开场时，一切都很正常。一部新音乐剧的全体演出人员围坐在一起朗诵一段非常有趣的剧本对白。全体演出人员不时地爆发出笑声。突然，毫无征兆地，我们不再听到笑声——

图 8.5　通过强化的自然声音讲述内心的故事
马龙·白兰度扮演了一个内心充满矛盾的人物，名叫特里·马洛伊。在伊利亚·卡赞执导的《码头风云》的这一场景中，他急切而大声地说话，但电影观众却几乎听不到他的声音。因为，当马洛伊试图向他的女朋友埃迪解释，他对她哥哥的死负有责任时，周围环境中夸张的码头机械声立刻盖过了对话，有助于表明他忏悔时以及埃迪突然明白真相时的痛苦。

我们从他们的表情看出他们还在笑，但声音却消失了。声轨上只剩下了舞台音乐剧导演乔·吉登（罗伊·谢德 [Roy Scheider] 饰）近距离的声音特写。我们听到他点燃火柴，手指在桌上敲着，发出重重的喘息声，腕上的手表嘀嗒嘀嗒地走着，他的鞋将地板上的香烟碾碎。吉登以外的声音全被切断（尽管不断出现的画面信息表明我们应该听到），吉登的每一个特写声音都被放大，弗斯通过声音完全吸引了我们的注意力，把我们带入乔·吉登的循环系统，并传递出一个清楚的信息——这儿问题很严重。接下来吉登两手在椅子背后抓住一根铅笔，把它掰成两半并把它们扔在地上，之后声音又回到正常状态，朗诵结束，人们都走了，房间内空空如也。在影片的下一场景中，三个制片人坐在出租车后座上，讨论吉登的症状，也呈现了他这时正在医院接受检查这一事实。

（二）暗示主观心理状态的声音变形

在《来电惊魂》（*When a Stranger Calls*）中，卡罗尔·凯恩（Karol Kane），一个十几岁的兼职保姆，接到一个心理变态杀手的恐怖电话。杀手反复地问她："你为什么不检查一下孩子们的安全？"警方跟踪追查到了房子里的另一部电话。在警方到达之前，孩子们已经遭到残忍的杀害。杀手被抓获并投入监狱。7 年后，凯恩结了婚并有了自己的两个孩子。在一天晚上，杀手逃出监狱，而凯恩的丈夫则正好带她去参加一个特殊晚宴，庆贺他的升职，他们把孩子们委托给了一个兼职保姆照料。当他们在餐馆里坐好开始用餐时，侍者告诉凯恩收银台有一个找她的电话。她毫不怀疑地接了电话，以为是兼职保姆有问题问她。我们在话筒中确实听到了一个问题，但却是杀手的声音，冷漠而僵硬："你检查孩——子——们的安全了吗？"这熟悉但扭曲的嗓音在凯恩内心引起的回响越来越大，夹杂着她自己的歇斯底里的尖叫，把我们猛地拉进她的担心和恐惧当中。因此，通过声音的夸张放大，可以使观众强烈地感受到人物的情感。

（三）机械声音的“个性”

通过赋予机械声音某种个性，可以把它糅合到某一具体场景的总体基调中。在《愤怒的葡萄》中，约翰·福特通过两个汽车喇叭声的不同特点强调了特定场景的情感特征。当约德全家站在院子里欢迎汤姆出狱回家时，汤姆的哥哥埃尔发动了约德家老旧的卡车，摁响喇叭，以一曲明亮而欢快的“uugga！”，也加入到这欢乐的场景中。欢乐镜头持续了一分钟左右；就突然被一个邪恶而低沉的、侮辱性的高音喇叭打断，那是土地家畜公司的代表驾驶的敞篷车来了。喇叭声一响，约德一家人都僵住了，他们温顺地等待着，因为他们知道公司来了通知：他们必须次日离开这片土地。

（四）慢动作声音

沃特·希尔（Walter Hill）在《长征骑士》（*The Long Riders*）最后结局的场景中将慢速的声音和慢镜头动作结合起来。在明尼苏达州诺斯菲尔德抢劫了一家银行后，詹姆斯团伙发现自己已陷入包围圈中。团伙成员试图冲出包围，楼顶上、屏障后的枪手向他们密集地射击，犹如筑起了一道子弹墙。起初，动作是正常镜头和慢镜头的结合。随着不法分子和小镇居民相继负伤，他们踉跄或摔倒时动作变成了慢镜头，声音也慢了下来。这些简短的、慢速的镜头与正常速度播放的镜头交替出现。但随着剧情趋于激烈，镜头集中表现被子弹打得浑身窟窿的不法分子时，整个连续镜头中的画面和声音都变成了慢速的。超现实的慢速画面使我们以更近的距离观察匪帮团伙，而慢速的声音使我们感受到他们被子弹击中身体时的痛苦。整体效果很古怪，有低沉的子弹呼啸声、发闷的吼声、马匹诡异的嘶鸣和人们中弹后发出的低沉而痛苦的呻吟声（图 8.6）。

马丁·斯科塞斯在影片《愤怒的公牛》中也用类似的慢速声音来刻画杰克·拉莫塔（罗伯特·德尼罗饰）在一场艰难的比赛中的疲惫状态，并通过这种手法使之与至关重要的最后一击有所区分。

（五）声音和图像的反讽并置

通常，图像和声音合在一起给人带来一组印象。然而，偶尔在它们之间制造反讽对比也很有效。在《愤怒的葡萄》中有这样一个场景：约德一家人刚在路边停下来，俯视下面山谷中一片绿油油的加州苹果园，这是他们第一次看到盼望已久的鱼米之乡。大家欣喜若狂，发出激动而惊奇的欢呼，伴随着小鸟的啾啾声。镜头切换到出现在卡车尾部的约德妈妈身上。我们知道奶奶已经去世，而约德妈妈一直将这消息瞒着其他人，直到他们到达期望中的加州圣地。其他人持续的欢呼声与约德妈妈疲惫、不胜悲伤的表情形成了反讽对比，进一步增强了影片的感染力。

图 8.6　慢速声音

在《长征骑士》中，詹姆斯团伙抢劫银行后试图逃跑，被小镇居民击中。影片在表现这些镜头时使用了慢速声音手法，取得了不同寻常的效果。

（六）对声音作非同寻常的强调

希望对声音进行非同寻常的强调时，导演有几个选择。有两种直接的方法可以减少对视觉图像的强调：(1) 使伴随的画面褪成黑白；(2) 通过长时间拍摄一段没有意义的镜头或延长使用冗赘银幕（很少有或没有令人感兴趣的视觉信息的银幕画面），有意使图像无趣或沉闷。

在《烽火赤焰万里情》中，为了吸引我们的注意，并以不同寻常的手法向我们展示那些目击者（他们是一些真正熟悉约翰·雷德 [John Reed] 和露易丝·布莱恩特 [Louise Bryant] 的老者），导演沃伦·比蒂在图像出现前就开始播放目击者的证词。大约在片头部分播放了一半，在我们看着黑色银幕上的白色字幕时，声音出现了。在影片的结尾，目击者继续发表有趣而重要的评论，同时视觉图像淡出，银幕上再次出现黑底白字的片尾字幕。

在影片《公民凯恩》中，在苏珊·亚历山大·凯恩（多萝西·康明戈 [Dorothy Comingore] 饰）的一场歌剧演出中，奥逊·威尔斯运用了冗赘银幕手法。镜头离开了表演舞台，开始缓缓地上升，沿着两条电缆线，移到了舞台背景后空无一物的灰墙上。面对这段极端枯燥的冗赘银幕，我们被迫去聆听苏珊那令人痛苦的走调的嗓音。通过利用光学印片机，这一慢升镜头拖延了足够长的时间，当镜头终于停留在狭窄过道上的两位技术员身上时，我们着实松了一口气。我们从痛苦中得到了解脱——对镜头在经历漫长的旅程、向上越过死灰色背景之后将引向何处的疑惑也是痛苦之一——

一名技术员正捏着鼻子，表明了他对我们适才一直在忍受的音乐的反应。

强调某个声音最简单也是最有效的方法就是提高它的音量。在《邦妮和克莱德》中，阿瑟·潘（Arthur Penn）通过放大震耳欲聋的枪响（图 8.7）和布兰切·巴洛（Blanche Barrow，艾斯黛拉·帕森斯 [Estelle Parsons] 饰）不断的尖叫来凸显暴力效果。在《原野奇侠》中，也用类似的声音放大来表现暴力，当时枪声和徒手搏斗的声音被放大了。在肖恩（Shane，艾伦·拉德 [Alan Ladd] 饰）和乔·斯达瑞忒（Joe Starret，凡·赫夫林 [Van Heflin] 饰）之间为了决定谁将进城与雷克家族决斗的搏斗中，声音放大的效果尤为突出。这场打斗以极低的角度拍摄：打斗者被框定在一匹惊恐万分的马匹下方。在打斗的过程中，马匹狂蹬乱跳，马蹄的每一次踩踏也被放大，以符合它靠近镜头的特征。这个暴力场面使其他动物受到惊吓，也卷入这个混乱进行曲中：一只狂吠不止的狗，一头哞哞叫的、试图冲破牛棚围栏的牛，和那匹喷着鼻息、不停嘶鸣、狂蹬乱跳的马一起并肩作战。尽管我们仍能听到混乱的背景中拳打脚踢的声音，可这在一定程度上被更靠近摄影机的响亮的马蹄声所削弱，但搏斗的暴力程度实际上被夸张的声音背景增强了。

图 8.7　夸张的声音效果

在影片《邦妮和克莱德》的某些动作场景中，放大的枪声大大地增强了紧张感。

生硬的恐怖画面也可以通过增大声音而加强效果。史蒂文·斯皮尔伯格让作曲约翰·威廉斯（John Williams）用一个突然发出的响亮的和弦作为《大白鲨》中一个主要恐怖场景的组成部分：当理查德·德雷福斯检查船舱底的损毁状况时，一个破洞里突然出现了一张人脸。斯皮尔伯格如此描述：

> 这是恐怖镜头的一部分。当然，和弦音紧跟着脸的出现而出现。首先，你对人脸做出受惊吓的反应，然后，紧接着不到一秒钟，弦音出现。可以很容易地用噪音把人吓倒，用很大的响声使人从椅子上跳起来。约翰·卡彭特（John Carpenter）在他的影片中一直这么做。比利·弗里德金（Billy Friedkin）在《驱魔人》（*The Exorcist*）中也这么做，将办公室的抽屉打开——开抽屉的声音听起来不是那么恐怖，但他将音量一路调大，当你在杜比立体声中听到它的声音时，你会从椅子上跳起来。[5]

（七）声音作为表现质感、时间和温度的手段

在影片《花村》中，罗伯特·奥特曼尝试用一种新的方式录制声音和对白。在这部影片以及后来的《纳什维尔》（*Nashville*）、《大玩家》（*The Player*）和《银色·性·男女》（*Short Cuts*）等影片中，他似乎不再采取加强对白和声音的戏剧性的措施，而是试图展现丰厚、写实的声音质感，其中对白可以变成一系列支离破碎的、模糊的、未曾分隔的话语，等同于环境声音（ambient sounds 场景环境中自然存在的声音），但从戏剧性上看并非比它更重要。通过模糊对白和环境声音之间的尖锐对比，从而削弱话语的重要性，奥特曼增强了我们对视觉元素的意识，将视觉和听觉元素以近乎平等的方式编织成一个混合体，在影片中创造了独特的质感。环境声音厚实、丰富、细腻，但没有经过戏剧性强化。在影片《花村》中，皮靴沉重地、一步一拖地踏在粗糙的木地板上的声音，和喃喃自语、自然主义的对白配合得恰到好处。奥特曼所用方法的与众不同典型地体现在麦卡白（McCabe，沃伦·比蒂饰）和另外一人穿过拥挤的酒吧上楼的场景。有人正在酒吧里讲一个笑话，当他们穿过时我们听到一些笑话的片段，但是当他们开始上楼梯时，他们沉重的脚步声盖过了笑话中的精彩之处。

影片《花村》中的一切听起来都很真实：雨声、椅子蹭过地板的声音、含糊的玩扑克者的对白、萧萧的风声、坛子滑过冰面的声音、枪声和它们的回音、一个声音叠在另一个声音之上，说话声也互相重叠，但它们用一种新的方式进行叠加，让我们产生强烈的身临其境的感觉——在彼地彼时，我们就在那儿。声音的质感是如此真实，以至于我们可以感受到其中的细雨冷风，甚至能闻到烟的味道。

---

[5] Steven Spielberg, quoted in Judith Crist, *Take 22: Moviemakers on Moviemaking*, new expanded ed. (New York: Continuum, 1991), p.369.

声音可以是某部时代影片（period pieces，故事情节不是发生在现代，而是在历史上某一更早时期）的重要元素。通过记录那一时期的真实事物发出的声音，电影制作者可以增强故事的可信度。马克·马基尼（Mark Mangini）就运用这个技巧给史蒂文·索德伯格的影片《卡夫卡》（*Kafka*）增添了现实主义的效果：

> 我花了两个月时间在布拉格为《卡夫卡》录制声音和音乐。我花了许多时间在场景中录制每个物体运动时的各种声音，以便能得到每种道具良好而清楚的录音。我得到了老式打字机、电话、轻便马车等很不错的录音。在一个被切掉的场景中有一种古怪的三轮汽车，在美国永远不可能找到它。我录制了很多在美国永远不可能找到的东西的声音，但重点在于，我录下了在影片中所用事物的真正的声音，而且在恰似电影中声音环境的地方录到了它们。我认为这种录制工作给声音增添了真实性，这是后期制作中不可能做到的。[6]

音效师甚至能影响观众对温度的感知。影片《体热》（*Body Heat*）在佛罗里达拍摄，天气炎热与否和剧中主要人物的表演热烈程度对剧情至关重要。然而，影片拍摄时，佛罗里达的温度很低，还不断地刮起冷风。音效师添加了板球的声音、随风起舞的棕叶声和风铃声，制造出这种错觉：影片故事发生在火热的、潮湿的夏天。

斯吉普·利夫塞（Skip Livesay）也用声音来提高影片《为所应为》中的温度。影片以夏天纽约最热的一天为背景：

> 某些背景，如公园的习习微风、美好的鸟儿和一些令人高兴的东西给我们的感觉太凉爽了。我们使用了一种枯燥的繁忙交通的声音。我们确实发现如果多用一些高音，听起来会让人觉得更热一些。在人们淋浴的镜头中，我录下了一些音响效果，到目前为止让人觉得最热的声音是一个听着最像蒸汽的声音，那是嘶嘶作响的声音。低沉的、汩汩的水声感觉太凉快，所以我们用了嘶嘶声。我们在画面中使用的单调的车流穿梭声使那个街区显得更遥远，就像处于沙漠中一样。[7]

七、声音作为一种剧情手段

随着录音技术的革新，出现了两部围绕录音营造悬念、组织重要情节要素的影片。与米开朗基罗·安东尼奥尼运用摄影技术增强影片《放大》（*Blow-Up*）中的悬念感一样，布莱恩·德·帕尔玛（Brain De Palma）运用录音技术回答了影片《凶线》

[6] Mark Mangini, quoted in Vincent LoBrutto, *Sound-on-film*, p.279.

[7] Skip Lievsay, quoted ibid., p.264.

(*Blow Out*) 中一个基本的剧情问题：致命车祸发生前的那个声音只是轮胎的爆炸声，还是实际上有两个声音——来复枪响之后紧接着轮胎爆炸？一种相似但更有趣的对录音的使用出现在弗朗西斯·福特·科波拉的《对话》中。吉恩·哈克曼扮演一个擅长利用电子设备进行监听的私人侦探。当他测试一种新设备时，他录下了一对年轻夫妇的对话。他发现对话的真正含义取决于对某一个词的微妙强调，只有在一遍又一遍地播放磁带，并重新评价一些假设后，他才终于弄清了对话的全部含义（图 8.8）。

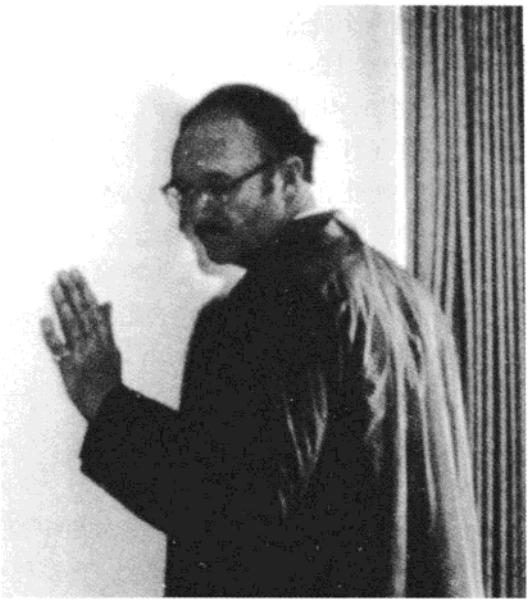


图 8.8　声音作为一种剧情设计方法

在《对话》中，一个职业电子监听师（吉恩·哈克曼饰）对他录下的一对年轻夫妇之间的对话感到迷惑不解。整个影片情节的关键在于解释他们简短对话中某个词在重读时的微妙区别。

八、声音作为一种转场元素

声音也是影片中一种极其重要的转场手段。它可以用来表明不同镜头、场景或片段之间的关系，也可以使一个镜头或段落向另一个镜头或片段的切换更加流畅或自然。

通过从一个镜头到下一个镜头之间声音的轻微重叠可以实现段落之间流畅而优雅的转场。一个镜头中的声音会持续存在，即使图像已经淡出或融入另一个完全不同的新图像。这种重叠通常代表一种时间的转场，一种场景的变换，或两者兼而有之。类似的效果还可以通过相反的做法来获得：让即将出现的镜头片段中的声音比相应的图像稍微提前出现。这种手法的两个版本在麦克·尼科尔斯的《毕业生》中都被频繁地使用。在很多情况下，一个声音可以和另一个声音叠加；一个图像的声音渐弱而后继图像的声音渐强。当突然的声音变换效果不理想时，这种手法为从一个段落切换到另一个段落提供了流畅的声音转场。

在两个（在空间或时间上变化的）场景或片段之间使用相似或相同的声音，可以形成听觉桥梁，即声音衔接（sound links）。例如，一个段落结束时嗡嗡响的闹钟变成下一段落开始时嗡嗡响的电话总机。两个段落之间被人为地用声音衔接起来，产生了一种流动的连续性。有时甚至连对白衔接也能提供两个段落之间的过渡。一个人物在一个段落结束时所提出的问题会在下一个段落开始时由另一个人物回答，

即使这两个段落发生在不同的时间和场所。

有时对白转场具有反讽意味，导致被连接的两个场景之间形成鲜明或惊人的对比。例如，让我们想象一下，如果一个场景的最后几句对白中某个人物说："我才不管发生了什么事！世界上没有什么东西能引诱我去巴黎！"而下一个场景开场时，同一个人物正在埃菲尔铁塔附近漫步，那会是什么样的效果。正如在《毕业生》和《歌厅》中一样，这个手法经常行之有效地和镜头跳切一起使用。

在影片《公民凯恩》中可以发现许多具有表现力的、不同寻常的声音用法。奥逊·威尔斯运用众多的声音衔接来协调不同场景，并运用音量的急剧变化把我们从一个场景推向另一个场景。

九、旁白（画外音）叙述

电影制作者也可以使用与故事中的自然场景和对白没有直接关系的声音。银幕外人物的声音被称为旁白叙述，有多种不同的功能。它最常见的用途是作为讲解手段，传达必要的背景信息，或填补无法用图像表现的衔接上的空白，以保持连续性。有的影片只在开头使用旁白叙述，来提供必要的背景信息，或把故事情节置于某个历史情境，或提供一种真实感。别的影片可能在开头使用旁白，在中间也偶尔使用旁白进行过渡或衔接，并在结尾再度出现。

图 8.9 旁白（画外音）叙述作为回忆
影片《美丽人生》中，高效而有节制地运用的旁白为追忆过去的时光提供了一个叙事框架。

旁白常常使影片产生类似小说第一人称视点的味道（图 8.9）。这一点可以通过将故事置于一个叙事框架中来实现。一个出现在银幕画面上的叙述者通过一系列的倒叙讲述影片中的故事，如《小巨人》(*Little Big Man*)、《玻璃动物园》(*The Glass Menagerie*)、《卓别林传》(*Chaplin*) 和《小可爱》(*Delovely*) 所示。或叙述者从未在画面中出现，只有一个事件参与者回忆往事的声音。例如，在《杀死一只知更鸟》中，（某位不知名的金·斯坦利 [Kim

Stanley] 作的）旁白叙述很显然是一个成年人关于童年往事的回忆，但叙述者从来没有露面。该影片的成年讲述者用一种柔和的南方口音描述了马康镇的生活节奏和生活方式，给影片提供了一种时空感。随后，该介绍性的旁白以一句“那个夏天我 6 岁”结束，与此同时，司各特·芬奇出现在银幕上，讲述者轻松地从正在回忆往事的成年人转换成了小司各特的视点，进入当前时态。

影片《1942 年夏天》的叙述者发挥了类似的功能（确定时间、地点和视点），但他更从哲学角度评价了这些事件对讲述者赫米（Hermie）的意义。《杀死一只知更鸟》和《1942 年夏天》在使用旁白叙述时都极有节制，正如在《纯真年代》中有所控制地使用乔安娜·伍德华德（Joanne Woodward）的声音一样。

一些小说的电影版无法用电影的常规方式有效地表达，必须依靠旁白才能准确展现故事情节。《老人与海》（*The Old Man and the Sea*）正是如此，小说最重要的东西发生在老人的脑海中，以及他对事件的反应中，而不是事件本身。旁白成了影片对于非电影手段的妥协。扮演老人圣地亚哥（Santiago）的史宾塞·屈塞（Spencer Tracy），只是朗诵小说中表达人物思想和情感的段落，而旁白叙述却必须承担起更多的重任。影片文学化的风格和大量叙述旁白相结合，使我们感觉正在阅读一部影片。

在影片《现代启示录》中，马丁·西恩（Martin Sheen）的旁白在将影片内容组织在一起的过程中，发挥了必不可少的作用，否则影片就会显得条理不清；但旁白进行了过多的解释和分析，告诉了我们太多即使不说也能看见的信息，削弱了画面的视觉震撼力。在这儿旁白就变成了阻碍。通过告诉我们太多关于“恐怖”的信息，影片阻止了我们自己发现恐怖场面（图 8.10）。结果，我们永远无法真正感受到那种恐怖。同样，与导演剪辑版相比，剧院版的《银翼杀手》中添加的旁白也减弱了戏剧效果。

旁白有时被用于作讽刺性的对照，即旁白的含义与银幕图像传达的意义恰恰相反。在《抚养亚利桑那》（*Raising Arizona*）中，H. I. 麦克多诺（H. I. McDunnough，尼古拉斯·凯奇饰）对展现在我们眼前的滑稽事件进行了一本正经而又夸张做作、充满感情而又难以理解的解释。结果，我们都被逗乐了，也以一种荒诞的方式瞥见了这个非常可爱、动机良好的罪犯的心灵（图 8.11）。

在《她和他和她之间》（*The Opposite of Sex*）中，迪迪·特鲁伊特（DeDee Truitt），这个由克里斯蒂娜·里奇（Christina Ricci）精彩演绎的讲述者，是一个“来自阿肯色州的满嘴废话的少女……对许多场景以及转场时使用的声轨评头论足，指摘影片中的陈腔滥调，提醒我们即将看到的情节惯例，揭穿我们希望看到故事以传统方式展开的想法”。事实上，迪迪的声音如此的独特而令人印象深刻，以至于罗杰·伊伯特在结束对该片的评论时说道：“我讨厌在影院里看电影时说话的人，但如

图 8.10 作为剧情结构黏合剂的画外音叙述

在影片《现代启示录》中，导演弗朗西斯·福特·科波拉试图用马丁·西恩的旁白来填补剧本的空白，结果反而削弱了影片的戏剧表现力。

图 8.11 用作讽刺性对照的画外音叙述

在科恩兄弟的影片《抚养亚利桑那》中，H. I. 麦克多诺（尼古拉斯·凯奇饰）特有的古怪声音从头到尾一直引领我们，略带嘲讽地引导我们理解复杂的剧情并享受看电影的快乐。

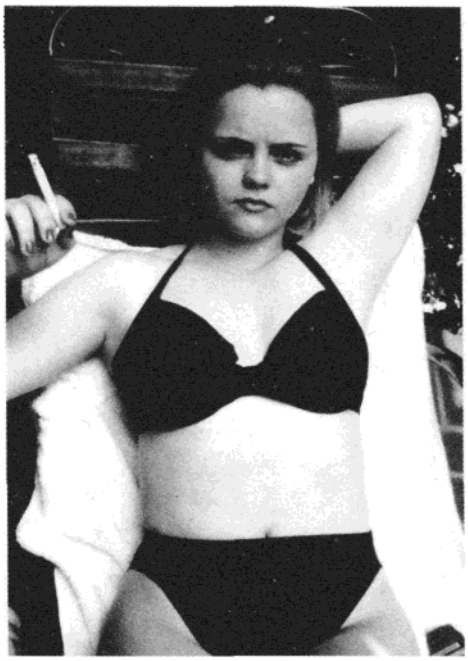


图 8.12　后现代影片的叙述

克里斯蒂娜·里奇在《她和他和她之间》中扮演迪迪（左图），以画外音的方式讲述影片故事，同时滑稽地对影片进行解构，随着影片的推进，对它的对白、剧情、象征和人物刻画进行了调皮而活泼的即时点评。与此相似，但更有节制的是，在影片《单亲插班生》（*About a Boy*）中，由休·格兰特和尼古拉斯·霍尔特（Nicholas Hoult）扮演的主要人物（右图），对影片的故事进行了二重画外音的解说。

果是她坐在我身后，并不停地说这些东西，我希望她一直说下去。”[8]（图 8.12）

也许到目前为止最令人印象深刻的当属琳达·曼兹（Linda Manz）在影片《天堂的日子》里演绎的画外音。她的旁白具有与众不同的风格，一种诗意的韵律，一种遍布于整部影片的质感。她独特的音色和语言内涵使旁白不再仅仅是保持故事结构整体性的黏合剂；加上奇特的妇孺哲学思想和孩子气的话语，这一切结合得如此完美，以至于旁白成为构建该影片独特性的主要因素（图 8.13）。

《阿甘正传》中的画外音在语言上也很突出。为了强调阿甘的迟钝，新一幕场景出现时，银幕上的阿甘经常重复作为旁白的阿甘刚说过的话，从而有助于将幽默和贯穿于影片中的哀伤极好地结合起来（图 8.14）。

一般来说，如果使用得当，画外音叙述可以取得显著的效果。然而，它不是真正

[8] Roger Ebert, “The Opposite of Sex,” *Chicago Sun-Times* (Juhe19, 1998), http://www.suntimes.com/ebert/.

图 8.13 作为影片质感重要构成的画外音叙述

琳达·曼兹在泰伦斯·马力克(Terrence Malick)执导的影片《天堂的日子》(1978)中的富有诗意、略带嘲讽的画外音叙述，几乎成了影片配乐的一部分(右上图)。她的声音特质成为构成影片独特风格和质感的主要因素。在更早的影片《恶土》(*Badlands*, 1973, 左上图)中，马力克使用了相同的技巧。在影片《细细的红线》(*The Thin Red Line*, 1998)中，马力克导演继续使用画外音叙述，但这次他运用了多重画外音的手法(左下图)，正如他在 2005 年的影片《新世界》(*The New World*)中所做的一样(右下图)。

的电影技巧，如果滥用，会对影片的质量产生严重的危害。与法语原版相比，在美国版的纪录片《帝企鹅日记》(荣获 2006 年奥斯卡最佳纪录片奖)中，摩根·弗里曼(Morgan Freeman)的画外音无处不在——人们可以说这没有必要而令人恼火，也可以说这位广受欢迎的演员让独白别具温情而招人喜爱——这完全取决于观众的喜好。

十、作为音响效果的寂静

在有些场合，一段短短的无声声轨(dead track)，即完全没有声音，其效果可与最具表现力的音效相媲美。没有声音的影片那幽灵般、非自然的特性迫使我们全神

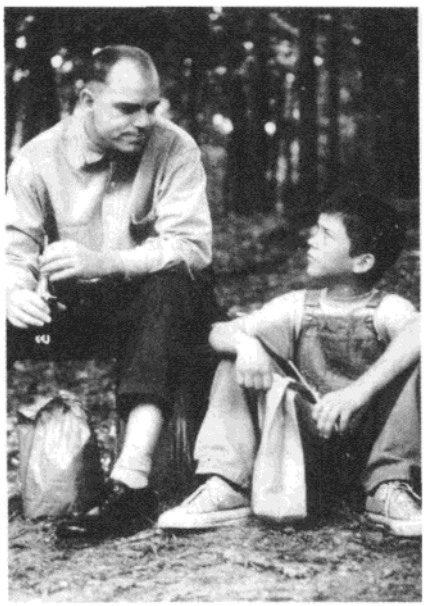


图 8.14　制造幽默的声音重复

《阿甘正传》中的同名人物阿甘（汤姆·汉克斯饰），在各个场景刚展开时，经常重复作为旁白叙述者的阿甘刚说过的话，以显出他的迟钝，这既是他的问题，也是他的魅力所在（左上图）。在影片《弹簧刀》（*Sling Blade*，右上图）的对白中，黑色幽默和人物性格特征都通过卡尔（Karl，比利·鲍伯·桑顿 [Billy Bob Thorntorn] 饰）重复的话语展现了出来。在喜剧片《偷心俩母女》（*Heartbreakers*）中，一个富有、烟不离口、失恋的烟草公司老板（吉恩·哈克曼饰，据信是以 W. C. 菲尔兹 [W.C.Fields] 作为其人物原型）只是愤怒地反复咳嗽来吸引观众的注意（下图）。

贯注地看着画面。音响效果、对白和音乐的自然韵律对影片而言就像呼吸一样自然；当这些韵律停止时，我们立刻产生了一种身体上的紧张感和悬疑感，就像我们正屏住呼吸，并迫不及待地要恢复呼吸一样。这个手法与定格画面一起使用，效果会更突出。从活泼的、喧闹的动作场面突然转换到寂静的、定格的静止画面，会使我们一时呆住、感到震惊。

无声声轨最常见的用途是通过对比，增加紧跟着无声片段出现的突然或出其不意的声音的震撼力度和冲击效果。在《夜深人静》(*Still of the Night*) 中，精神病医生山姆·莱斯(Sam Rice，罗伊·谢德 [Roy Scheider] 饰) 跟踪一个他认定是布鲁克·雷诺兹 (Brooke Reynolds，梅丽尔·斯特里普 [Meryl Streep] 饰) 的女人穿过中央公园。声轨中充满了各种环境声音：风声、低沉的音乐声和车流声，汇成了一首“远处充满活力的大都市”的低吟。随着莱斯进入一个地下通道，并停下脚步，声轨变得死一般寂静，营造了一段无声的时刻，紧接着是令人震惊的声音：离他的脸咫尺之外，一个抢匪的弹簧刀砰的一声从刀柄上弹出。史蒂文·斯皮尔伯格执导的《慕尼黑》最扣人心弦的一幕中，也无比娴熟地运用了短暂的无声声轨：一个女孩似乎会在接起电话时被炸成碎片。在《邦妮和克莱德》结尾中，最终的连续扫射后出现了片刻死一般的沉寂，观众感受到了相反的效果，即剧烈的声响之后紧接的无声的震撼。

十一、对白和音效的韵律特征

对白和音效对于它们所创造的韵律模式或节拍具有同等重要的作用。这些韵律要素经常与视觉韵律匹配，反映了影片的氛围、情感或动作节奏。因此，对白的节奏和音效的韵律特征影响了影片整体的节奏。

十二、外语片或外国片的“声音”

语言障碍显然对观看外语片或外国片构成了挑战。尽管图像承担了影片中传递信息的主要任务，口头语言仍然扮演了重要角色。传统上有两种基本的翻译外语片对白的方法：配音 (voice dubbing) 和使用字幕 (subtitles)。

(一) 配音

例如，一部法国影片，也在美国放映，相关配音工作会按以下步骤进行：演员们用他们的母语 (法语) 说出对白中的台词，对白被录音，成为影片法语版的声轨的一部分。针对美国市场，法语的对白声轨又被英语的声轨所代替。用英语录音时配音

演员的口型、嘴唇动作要与影片中的法国演员一致。为了使图像与声轨速度一致，翻译员精心挑选与片中的法语单词发音相似的英语单词，以使法国演员的表演画面与英语台词看起来同步。配音的精准使我们能用通常的方式观看影片，因为演员似乎在说英语，影片看起来不是那么陌生。然而，配音的不利条件和限制也不胜枚举，很少有外语片专门用英语配音（尽管一些 DVD 有多种语言的配音可供选择）。

也许，配音的主要缺陷来自于将演员与其声音分开产生的后果：表演总是显得僵硬呆板。另一个问题是完美精确的口型同步是永远不可能实现的。例如，尽管法语短语 mon amour（亲爱的）的口型与英语翻译 my dearest 非常接近，法语单词 oui（是的）的口型却与英语单词 yes 差距较大。就算有可能实现完全的口型同步，还有另一个难以逾越的障碍：每一种语言都有它的情感特征、韵律模式和伴随的面部表情和手势，而用另一种语言配音时这些都会显得很不自然。法国人的面部表情与英语单词就很不相称。因此，由于完全同步不可能实现，加上表情和手势中所反映的民族情感气质上的差异，配音不可能捕捉到真实的感觉。某种人为做作的痕迹遍布于整部影片，使观众深感恼火。

此外，配音的过程消除了原语言的自然表现力、特色和独特的情感特征。这些声音，无论是否能听懂，可能都对影片的精神非常重要。当所配的声音没有经过精心挑选、不适合片中的演员及影片的总体基调时，真实感就更受影响。例如，勒纳塔·艾德勒（Renata Adler，《纽约时报》前影评人）认为，在俄国影片《战争与和平》的英文版中，配音使莫斯科居民说话听起来仿佛来自德克萨斯一般。在这种情形下，可以通过让配音演员说带俄国口音的英语，来保留一定程度的真实性。

在很多情况下，经过配音的外国片中矫揉造作的痕迹不是因为语言的变化或者配音演员的选择，而是由于配音技巧太过拙劣。有时，人们似乎没意识到配音演员也需要生动的表演。所配的台词通常缺乏明显的重点，或者带着夸张的感情诵读。它们对音高和重音方面的自然变化表现得不够或太过，节奏全然不对。由于这些问题，配音的台词常常只能提供基本的信息，而失去了语言上的精妙之处。（参见“闪回：有争议的配音”）

（二）字幕

由于配音存在诸多问题，当代许多外语片使用字幕来满足美国观众的需要。在对话发生时，会有一段简明扼要的英文翻译文字显示在银幕下方。阅读英文翻译，我们就可以对演员用所在国语言说的内容有一个清楚的理解。

字幕与配音相比有几项优势。或许最重要的是，它不像配音那么严重地干扰影片表演的真实感，尽管在银幕下方出现文字并不是电影这种媒介所固有的特性。但是，由于演员和他们的声音没有分离，他们的表演显得更真实、更人性化，也更具表

有争议的配音

《妻子》(*Wifemistress*，一部拍摄于1977年的意大利电影，由马尔科·维卡里奥[Marco Vicario]导演，由马赛罗·马斯特洛安尼[Marcello Mastroianni]和劳拉·安东尼莉[Laura Antonelli]主演）就是一个优秀影片被劣质配音毁掉的典型案例。从积极的一面来说，演员们看起来确实是在说英语，因为口型与画面的同步非常完美。但仅此而已，没有任何可信度。配音对白明显是在录音室里完成的，英语配音演员离麦克风是如此的近，他们不得不温和地发声，以防止录制时发生声音变形。结果，每句话给人的感觉都像是在低语。根本没有任何深度感。每句话都以同样的音高录制，无论演员距离镜头远近如何，对话中间没有任何周围环境声音，即使在一个挤满人群的屋子里进行的交谈亦是如此。在有些场景中，音乐使用过多，企图借此部分消除这种幽灵般的寂静。虽然配音演员阵容也经过仔细挑选（由马斯特洛安尼为他自己配音），结果却像是在阅读；对话平淡无奇，无精打采，完全没有激动人心之处。

类似的，许多《天堂电影院》(*Cinema Paradiso*）的观众喜欢聆听托托（Toto，萨瓦特利·卡西欧[Salvatore Cascio]饰，照片中右下角的小孩）和阿尔弗雷德（Alfredo，菲利浦·诺瓦雷[Philippe Noiret]饰，照片左边人物）之间那令人愉悦的、充满意大利风情的对话。这些观众看到英文版《天堂电影院》将会立刻退场，因为它听上去充满录音棚式的平淡无味和夸张造作，完全没有原版对话中细腻而微妙的变化。

与《妻子》和《天堂电影院》存在的问题相反，影片《从海底出击》(*Das Boot*）则是成功配音的典范（而且带字幕的长得多的导演剪切版也随处可得）。虽然没有完全匹配的口型，但自然的韵律、节拍，和人物互相之间真正交谈的声调赋予了对白生机和活力。而全方位的环境声音传达了足够激动人心的信息，使我们忘记了该影片是配音版外国片。

现力。其次，通过保留演员用母语说话的声音，影片虽然添加了字幕，仍保留了它所依存的源文化的魅力、个性和独特的情感特征。最后一点的重要意义再怎么强调也不为过。勒纳塔·艾德勒评论说：

> 电影所具有的根本的魅力和美感之一，就是它是真正国际性的，它使语言以一种非常特殊的方式为人所理解。只有在电影中观众才能听到外语——并通过字幕文字——如其所愿地近距离参与到另一种文化中，若非如此，该文化对他们来说大门紧闭。[9]

字幕较少干扰观众对影片的总体美学体验，较少破坏影片的文化完整性，因此也较少干扰影片基本的真实性。影片的真实感主要来自于直觉，哪怕影片使用我们无法理解的语言，所以保持声音和图像原有的联系要比我们清楚理解对白的每一个词更为重要。

这并不是说，使用字幕就没有不利因素。最明显的一点是，我们的注意力被分成两部分，既要观看图像，又要阅读字幕。其次，许多字幕是如此简洁甚至被极度简化或不完整。它们旨在表达最基本的含义，不会也不去尝试捕捉原语言中对白的整体风格和特征。如果字幕后的画面是白色或浅色，而字幕也是白色的话，还会出现另外一个问题。影片《虎！虎！虎！》的部分画面就是如此，白色的字幕经常出现在日本海军官兵的白色制服背景上。同样，在让·雷诺阿拍摄的伟大的法国影片《游戏规则》（*The Rules of the Game*）中，在浅色服饰和风景的映衬下，几乎看不见白色的字幕。不过，已经有越来越多的带有便于阅读的黄色高亮字幕的外国片在美国发行（尤其是DVD版）。

尽管有上述不利因素，字幕也许仍是解决语言障碍的最佳方案，尤其是在一部慢节奏的影片中，可通过编排使观众在图像变化前读完对白。而在一部快节奏的影片中，镜头切换速度很快，要求观众将注意力完全集中到图像上，配音可能是唯一的解决方案。幸运的是，现在新的视频技术使我们能够选择两种方案中的任意一种或两种：许多DVD提供了一个选择菜单，观众可以从中选择影片原有的语言来欣赏，或者通过配音（通常会有不止一种语言），或通过字幕（也有多种语言）。

在梅尔·吉布森广受欢迎的影片《耶稣受难记》（*The Passion of the Christ*）的观众中，无论是在电影院里还是电视机前，少有能够理解影片中使用的三种语言的：阿拉姆语、拉丁语和希伯来语。因此，吉布森在影片中提供了字幕，以帮助全世界的观众更好地欣赏该片。这种与人修好的努力与吉布森在影片中超级暴力的、意在使人震惊的视觉元素形成了极端的对比。

---

[9] Renata Adler, *A Year in the Dark* (New York: Berkeley Medallion Books, 1971), pp.158–159.

自测问题：分析音效和对白

1. 在影片的什么地方运用画外音或不可见声源的声音有效地扩展了视觉图像的界限，有效地营造了影片的情感和环境气氛？
2. 哪些特殊音效有助于增强影片的真实感并使人产生身临其境的感觉？
3. 影片试图展现声音的三维性或深度感吗？若影片使用立体声声轨，它对影片总体效果有何帮助？
4. 什么地方用声音来表现主观内心世界，效果如何？
5. 影片的什么地方对声音进行了不同寻常的强调？强调的目的是什么？
6. 影片中是否用声音来提供重要的转场？为什么需要声音来提供这些转场？
7. 若影片使用画外音进行故事叙述或内心独白（即大声说出人物的思想活动），你觉得它们的使用是否恰当？能否通过纯粹的电影技巧传达同样的信息？

学习影片列表

音效和对白

《爵士春秋》(*All That Jazz*, 1979)
《体热》(*Body Heat*, 1981)
《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*, 1967)
《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)
《窃听大阴谋》(*The Conversation*, 1974)
《从海底出击》(*Das Boot*, 1981)
《为所应为》(*Do the Right Thing*, 1989)
《毕业生》(*The Graduate*, 1967)
《川流熙攘》(*Hustle And Flow*, 2005)
《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*, 1993)
《金刚》(*King Kong*, 2005)
《鏖兵万里》(*The Long Riders*, 1980)
《指环王：王者归来》(*The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2003)
《M 就是凶手》(*M*, 1931)
《花村》(*McCabe & Mrs. Miller*, 1971)
《艺伎回忆录》(*Memories of a Geisha*, 2005)
《慕尼黑》(*Munich*, 2005)
《纳什维尔》(*Nashville*, 1975)
《码头风云》(*On the Waterfront*, 1954)
《耶稣受难记》(*The Passion of the Christ*, 2004)
《牧场之家好做伴》(*A Prairie Home Companion*, 2006)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)
《印第安纳·琼斯之法柜奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*, 1981)
《原野奇侠》(*Shane*, 1953)
《银色·性·男女》(*Short Cuts*, 1993)
《弹簧刀》(*Sling Blade*, 1996)
《夜深人静》(*Still of the Night*, 1982)
《一往无前》(*Walk the Line*, 2005)
《星际战争》(*War of the Worlds*, 2005)

画外音叙述

《单亲插班生》(*About a Boy*, 2002)
《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993)
《现代启示录》(*Apocalypse Now*, 1979)
《恶土》(*Badlands*, 1973)
《上帝之城》(*City of God*, 2002)

《天堂之日》(*Days of Heaven*, 1978)
《阿甘正传》(*Forrest Gump*, 1994)
《好女孩》(*The Good Girl*, 2002)
《美丽人生》(*Life Is Beautiful*, 1997)
《黛洛维夫人》(*Mrs. Dalloway*, 1998)
《新世界》(*The New World*, 2005)
《她和他和她之间》(*The Opposite of Sex*, 1998)
《广播岁月》(*Radio Days*, 1987)
《抚养亚利桑那》(*Raising Arizona*, 198 7)
《大河之恋》(*A River Runs Through It*, 1992)
《伴我同行》(*Stand by Me*, 1986)
《1942 年夏天》(*Summer of '42*, 1971)
《日落大道》(*Sunset Boulevard*, 1950)
《出租车司机》(*Taxi Driver*, 1976)
《细细的红线》(*The Thin RedLine*, 1998)
《杀死一只知更鸟》(*To Kill a Mockingbird*, 1962)

外语片或外国片

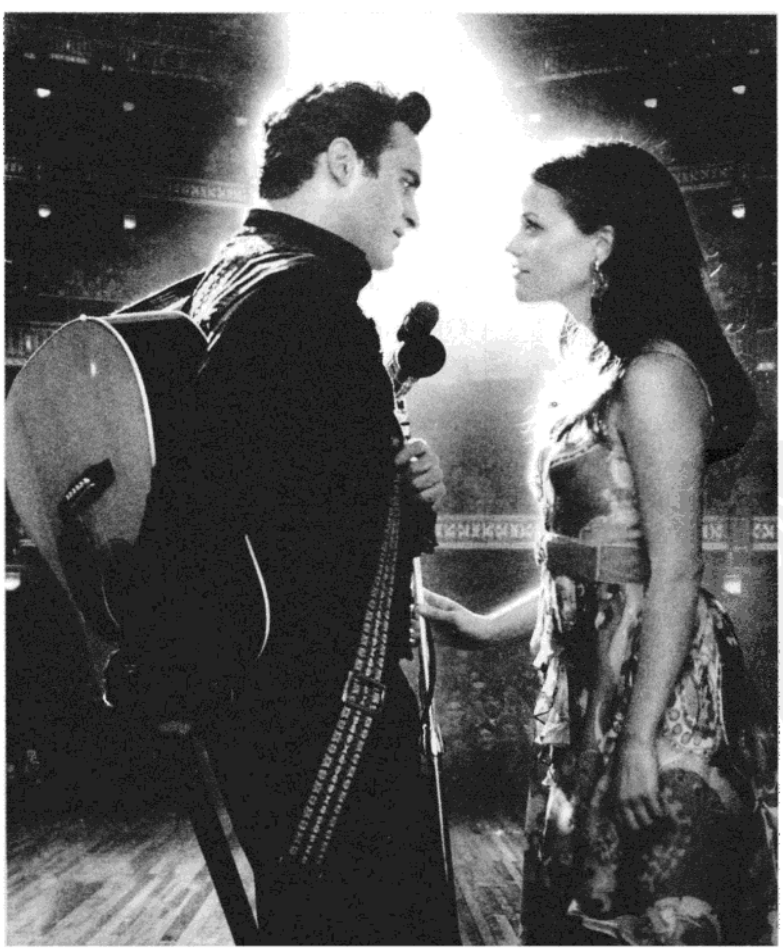
(片名后所注为影片原始语言)

《关于我母亲的一切》(*All About My Mother*, 1999, 西班牙语)
《天使爱美丽》(*Amilie*, 2001, 法语)
《爱情是狗娘》(*Amores Perros*, 2000, 西班牙语)
《白日美人》(*Belle de jour*, 1967, 法语)
《偷自行车的人》(*The Bicycle Thief*, 1947, 意大利语)
《精疲力尽》(*Breathless*, 1959, 法语)
《烈日灼人》(*Burnt by the Sun*, 1994, 俄语)
《中央车站》(*Central Station*, 1998, 西班牙语)
《天堂电影院》(*Cinema Paradiso*, 1988, 意大利语)
《上帝之城》(*City of God*, 2002, 葡萄牙语)
《同流者》(*The Conformist*, 1971, 意大利语)
《从海底出击》(*Das Boot*, 1981, 德语)
《帝国陷落》(*Downfall*, 2004, 德语)
《八部半》(*8½*, 1963, 意大利语)
《大幻影》(*Grand Illusion*, 1937, 法语)
《广岛之恋》(*Hiroshima, Mon Amour*, 1959, 法语和日语)
《白痴》(*The Idiots*, 1998, 丹麦语)
《花样年华》(*In the Mood for Love*, 2000, 粤语和上海方言)
《坎大哈》(*Kandahar*, 2001, 多数为英语)
《甜蜜的生活》(*La Dolce Vita*, 1960, 意大利语)
《印度往事》(*Lagaan*, 2001, 印度语)
《看看我，听听我》(*Look At Me*, 2004, 法语)
《万福玛丽亚》(*Maria Full of Grace*, 2004, 西班牙语)
《玛丽娅·布劳恩的婚姻》(*The Marriage of Maria Braun*, 1978, 德语)
《季风婚宴》(*Monsoon Wedding*, 2002, 印度语、旁遮普语、英语)
《无主之地》(*No Man's Land*, 2001, 塞尔维亚-克罗地亚语、法语、英语)
《假面》(*Persona*, 1966, 瑞典语)
《大红灯笼高高挂》(*Raise the Red Lantern*, 1991, 普通话)
《罗生门》(*Rashomon*, 1950, 日语)
《红》(*Red*, 1994, 法语)
《游戏规则》(*The Rules of the Game*, 1939, 法语)
《罗拉快跑》(*Run Lola Run*, 1998, 德语)
《第七封印》(*The Seventh Seal*, 1957, 瑞典语)
《踩过界》(*Swept Away ...*, 1974, 意大利语)
《对她说》(*Talk to Her*, 2002, 西班牙语)
《东京物语》(*Tokyo Story*, 1953, 日语)
《黑帮暴徒》(*Tsotsi*, 2005, 祖鲁语、科萨语、南非荷兰语)
《2046》(*2046*, 2004, 粤语)
《漫长的婚约》(*A Very Long Engagement*, 2004, 法语)
《你的妈妈也一样》(*Y Tu Mama Tambiin*, 2001, 西班牙语)

电影作曲者应该有信心只用他所需要的东西，无须更多。他不应当滥用授予他的创作许可过度表现音乐，降低影片可信度，而我认为可信度与低调处理有紧密关联。作曲家想要把观众的心拉回银幕上的那个空间中，使他们融入银幕上的情感氛围中，要达到这一点不需要做得很多。

——昆西·琼斯（Quincy Jones），作曲家

第九章　配　乐



一、音乐与电影的密切联系

音乐与电影有如此紧密的联系，以至于电影不可避免地需要配乐。即使在最早的无声电影中，如果没有相应的声音伴奏，观众就会觉得如真空般寂静，因为那会使移动画面展示的鲜活人物看上去极不自然，如鬼魅一般。实际上，所谓的无声电影在放映时，经常在现场用钢琴、风琴、合唱或管弦乐队伴奏。因此，早在电影能够用录制好的对白和声音效果之前，音乐已被证明是促使情感和节奏融入图像的高效的辅助手段。

音乐使得图像与声音的艺术结合成为可能。音乐与画面动作的融合十分有效，因此俄国作曲大师迪米特里·迪奥姆金（Dimitri Tiomkin）曾激动地评价说，一部优秀的电影是“有对白的芭蕾舞剧”。缪尔·马提森（Muir Mathieson）在《电影音乐技巧》（*The Technique of Film Music*）一书中如此描述：“音乐具有自身独特的形式，它能在电影中以各种方式完成指定的任务。在这一点上，作为单纯的音乐，它的效果很突出；而作为影片整体的一部分，它又是细致入微的。它不应当被看作装饰品或石膏墙的裂缝填充物，它应是建筑物的不可或缺的一部分。”[1]

电影和音乐都可以把时间划归入明确的节奏模式，也许这是它们之间最重要也最基本的联系。银幕上许多物体的物理运动都具有某种内在的自然的节奏。微风中摇曳的树，行走的人，奔跑的马儿，快速行驶的摩托，流水线上给瓶子封盖的机器——都具有天然的节奏感，进而使人自然而然地产生对相应的声音的要求。另一种节奏模式取决于剧情的进度，即剧情展开的快慢程度。还有一种产生于对白的节奏和人类话语的自然节奏。节奏还可以通过剪辑的频度和所剪切的每段连续镜头的不同长短来建立，这赋予每个剪切片段独一无二的节奏特征。虽然剪辑把影片分成若干单独的部分，影片的连续性和流动性依旧得到保持，因为剪切虽然产生了明确的节奏模式，却并没有中断图像和声音的流动。

音乐具有节奏感和连续性这些与影片相同的属性，所以很容易适应影片的基本节奏和流动的轮廓或形态。音乐和电影之间的这种密切联系让我们将它们当作一个整体，当作一个包装的不同部分，就好像音乐以某种神奇的方式与每一部影片共生共存。

二、配乐的重要性

虽然我们经常不假思索地接受电影音乐，有时甚至不曾留意它的存在，这并不

[1] Muir Mathieson, quoted in Roger Manvell and John Huntley, *The Technique of Film Music* (London: Focal Press, 1957), p.210.

意味着它对于观影体验是无足轻重的。音乐能有力地唤起我们的共鸣，极大地丰富和增强我们对于几乎任何影片的总体反应。音乐通过以下几种途径来达到这种效果：巩固和加强图像的感情成分，激发想象和动态感觉，暗示或表达某些无法由视觉手段独自传达的感情信息。

因为它对我们观赏影片时的反应具有直接和非常显著的影响，经常用来指配乐的“背景音乐”这个词，其实是个错误的称呼。音乐实际上是一种不可或缺的、补充性的元素。然而，尽管它直接作用于我们，有一点基本而非常重要的共识：电影中音乐的角色应当居于辅助性的、次要的地位。

关于音乐辅助电影的恰当程度，有两派观点。较老的、传统的观点认为，最好的音乐应该是不知不觉地、毫不引人注意地发挥它的各种作用。换句话说，如果我们没有注意到该音乐，那它就是好的配乐。因此，作为好的配乐，音乐不能过于优秀，因为太优秀的音乐本身会吸引观众的注意力，让他们脱离电影剧情。

与此相反，现代派观点则允许音乐在适当的时机吸引我们有意识的注意，甚至可以盖过电影画面，只要它与电影的视觉、剧情和节奏等要素紧密结合，保持电影作为一个整体的特性即可。在那样的时刻，我们或许会注意到音乐所具有的内在的美感，但我们不应过于分心，以免忽略它与银幕画面的配合度。

因此，无论是现代的还是传统的观点，在根本的一点上是一致的：那些吸引太多注意力而破坏了电影整体性的音乐不是成功的电影音乐。不管发挥什么程度的辅助作用，一曲好的配乐常常是一个重要的结构性要素，通过与影片完美融合的方式发挥着恰到好处的作用，用于影片结尾时表现的内涵也远在结尾本身之上。正如作曲家昆西·琼斯所说的：

> 对我来说，一些电影中最美妙的时刻出现在音乐与画面有机地结合之时，那时音乐成了画面的不可分割的组成部分，你无法想象还有任何其他方式能比这更完美。在影片《桂河大桥》(*The Bridge on the River Kwai*) 以及《第三个人》(*The Third Man*) 中，主题音乐听起来就像是从影片的精彩画面中自然流淌而出。[2]

三、配乐的常见功能

配乐的两个最常见、最基本的功能是创造结构性韵律、激发情感反应，这两者都大大地巩固和增强了图像的效果。

---

[2] Quincy Jones, quoted in Fred Baker and Ross Firestone, "Quincy Jones--On the Composer," in *Movie People: At Work in the Business of Film* (New York: Lancer Books, 1973), p.191.

通过逐步形成与每个镜头中的动作节奏以及影片剪辑节奏一致的节奏感，电影配乐可以在影片整体上以及各单独镜头中制造出结构性的韵律感。由此，作曲家清楚地表达并强化了影片的基本韵律。

通过激发与每一个独立情节片段和影片整体相对应的情感反应，电影配乐也可以补充、增强影片的叙述及戏剧结构。即使是最微妙的情绪氛围，也是通过有效地使用电影音乐才得以建立、增强、保持或改变，因此配乐成了影片情感模式和整体样貌的准确反映（图 9.1）。这并不意味着一部影片有组织的视觉节奏可以从它的情感模式中分离出来，因为两者紧密地结合在同一部影片中。因此，有效的电影音乐通常与画面既平行又互补。

最简单而老式的为电影配乐的方法，就是简单地选择一首熟悉的音乐（古典音乐、流行音乐、民歌、爵士乐、布鲁斯、摇滚乐，等等），使之符合当前要处理的电影片段对于节奏、情感或戏剧性的要求。一个出色的使用熟悉音乐的例子是在以前的电台节目“孤独骑兵”（Lone Ranger）中选择《威廉·退尔序曲》作为伴奏。这首古典序曲不仅在节奏上与疾驰的马蹄声极其相配，有助于激发人们的视觉想象，而且给节目蒙上了一层用其他方法无法实现的严肃色彩。与此类似，斯坦利·库布里克

图 9.1 “叹息就是叹息”

从伴着片头字幕的吉米·杜兰特（Jimmy Durante）的《时光飞逝》（As Time Goes By）开始，《西雅图不眠夜》（*Sleepless in Seattle*）运用了大量耳熟能详的抒情歌曲来增强各独立片段以及影片整体的浪漫气氛。

在《2001：太空漫游》和《奇爱博士》中使用了《查拉图斯特拉如是说》、《蓝色多瑙河》、《当约翰尼迈步回家时》等各种不同类型的音乐，并取得了不错的效果。

歌曲与电影剧情的完美搭配可以给影片创造出精彩绝伦的时刻。例如，在影片《直到永远》(*Always*) 中，史蒂文·斯皮尔伯格选择《烟雾弥漫你的眼》(Smoke Gets in Your Eyes) 作为男主角活动小屋中的浪漫舞蹈的配乐（只选用了部分，因为作曲欧文·柏林 [Irving Berlin] 拒绝了导演把流行歌曲《直到永远》[Always] 作为首选的要求）。然而，许多导演喜欢专门为影片创作和设计的音乐——无论是在影片剪辑及其伴奏音效完成以后创作，还是在电影拍摄期间创作——这样，作曲和导演就可以在共同的创作氛围下一起工作。当然，许多影片同时使用已为人熟知的音乐和原创的音乐。

为某一部电影专门谱写的音乐可以分为两种类型。

1. *米老鼠式配乐* (Mickey Mousing)

之所以如此命名，是因为它脱胎于动画技巧。米老鼠式配乐是一种经过精确计算的音乐和动作的完美契合。音乐节奏与银幕上物体移动的自然节奏精确匹配。这种同步方式要求作曲者对影片片段作细致而深入的分析。虽然米老鼠式配乐也可以体现一定的情绪、基调或气氛，但当它出现在一组镜头中时，电影首要表现的仍是其中运动着的（产生位移和发出动作的）和有节奏感的元素。

2. *全局式配乐* (Generalized Score)

全局式配乐（又称隐性配乐），不追求音乐和动作的精确匹配；相反，它着眼于捕捉某组镜头或整部影片的总体情感气氛或基调。通常，让影片主题曲或主旋律在节奏和情调上的变奏反复出现，可以达到这个效果。虽然此类配乐中的基本节奏随着各情节片段中的不同节奏结构而有所变化，它们的基本作用都是反映与故事相对应的情感。

四、配乐的特殊功能

在现代电影中，音乐可以发挥多种不同的复杂功能，其中有一些相当的专业。虽然不可能一一列举或描述，还是有一些最基本的功能值得我们留意。

（一）加强对白的戏剧效果

音乐经常用来作为对白的情感符号，表达话语中隐藏的情感。通常，对白的音乐伴奏必须极为巧妙而不显唐突，悄然出现又悄然消失，让我们对音乐效果有所反应，却又没有明显意识到它的存在。在尼尔·乔丹 (Neil Jordan) 导演的令人着迷的

影片《屠夫男孩》(*The Butcher Boy*)中，效果却恰恰相反。作为一个带有黑色幽默的家庭恐怖故事，电影中的爱尔兰口音十分浓重，必须配上字幕。艾略特·罗森塞(Elliott Rosenthal)为影片作的配乐虽然相当有地域特色，但演奏音量通常过大，观众很难听清对白，更不用说理解了。

(二)讲述内心故事

音乐经常超出支持或补充功能，而承担主要的故事叙述功能，使导演可以表达那些无法通过语言或图像手段来表达的东西(图 9.2)。在言语或动作不足以表达角色内心正在经历的剧烈而快速的变化的时候，尤其如此。

影片《在海滩上》(*On the Beach*)就是通过音乐来讲述内心故事的一个很好的例子。美国潜艇上校(格利高里·派克饰)带着澳大利亚女子(艾娃·加德纳[Ava

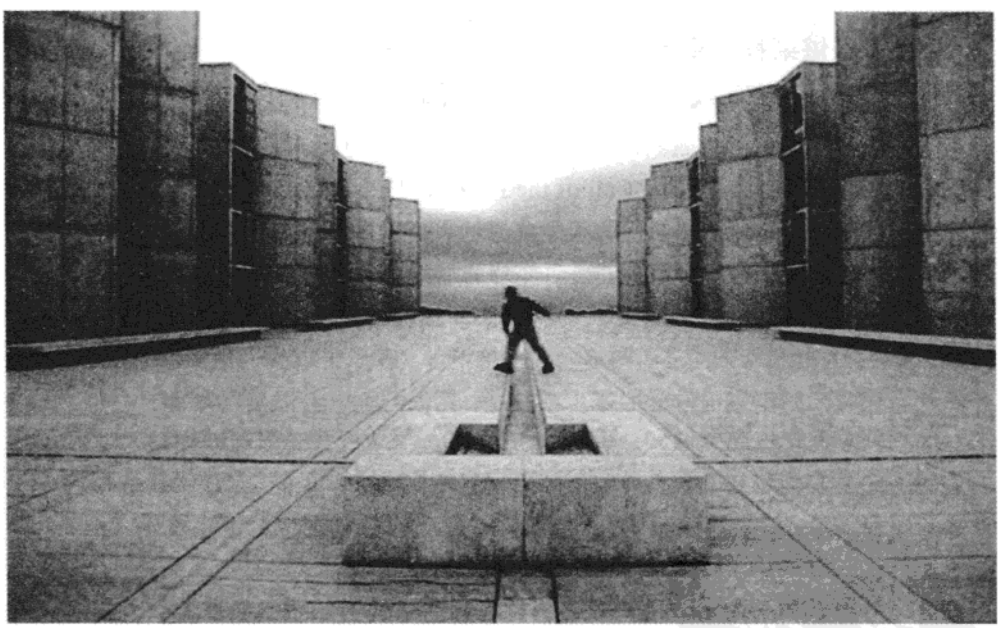


图 9.2 音乐讲述内心的故事

通过优秀纪录片《我的建筑师》(*My Architect*)，作为私生子的电影制作人纳撒尼尔·康(Nathaniel Kahn)在自己的专业领域内，挖掘并再现了其逝去多年的父亲路易斯·康(Louis Kahn)——一位世界著名建筑师的形象。在进行所有必需的、顺理成章的和仔细的调查拜访期间——这是所有优秀的历史学家的例行功课，纳撒尼尔·康似乎从他的工作中抽空休息了一会儿，滑了一下旱冰。而且，他把该场景拍了下来，并巧妙地安插在他的影片中：在这儿，在他父亲最伟大的作品之一——面对太平洋的沙克学院中央广场中，这位艺术家之子在地面上滑行，跨过水渠。在他精力充沛地前进的同时，录音里播放着尼尔·杨(Neil Young)的歌曲《祝你跑得更远》(Long May You Run)。

Gardner] 饰）来到一个山区度假胜地，在致命的放射云到达澳大利亚之前，最后享受一次钓鲑鱼的活动。由于他的家人死于核战争，这位美国人无法接受现实，不断想念并谈论他的家人，就像他们仍然活在人世一般，这让他无法接受这位澳洲女人的爱。两人待在他们的山间小屋里，听楼下一个喝醉的渔夫用刺耳、走调的嗓音唱着《华尔兹·玛狄尔达》（Waltzing Matilda）。在这么一个低调处理的戏剧化场景中，派克终于意识到沉湎于过去毫无用处，于是接受了加德纳的爱。他们拥抱在一起时，喧闹而醉醺醺的声音变得柔和、清晰而悦耳，混合成完美的和声，这不表明楼下的声音发生了什么改变，而是表现了派克内心世界的变化。用唱诗班的合唱表现人物内心神秘的变化或精神上的转变，则是此种用法更明显的例子，如瑞秋·波特曼（Rachel Portman）在影片《宠儿》中的配乐，霍华德·肖（Howard Shores）在《指环王：双塔奇兵》（*The Lord of the Rings: The Two Towerrs*）中的音乐，以及约翰·威廉斯在《星际战争》中的声效增强，等等。

（三）提供某种时空感

某些音乐或音乐风格令人联想起特定时期或场所，作曲家可以利用此类音乐来营造某种通常由既定的布景来暗示的情感气氛。标准的西部歌曲如影片《原野奇侠》中的歌曲《远山的呼唤》（The Call of the Faraway Hills）就表现了场景的空旷感。对于完全不同的情绪特征，如愉快的熙熙攘攘的人群和欢乐的集体的感觉，则通过“小镇”或“酒吧”音乐表达。因此，当西部片的场景从牧场转换至小镇或酒吧时，通常在图像发生改变之前，音乐会提前一点切换到标准的酒吧音乐（自动钢琴声伴随着叫喊、大笑、人群骚动的声音，偶尔一两声枪响）。音乐告诉我们电影场景即将改变，并让我们在变化到来之前做好心理上的准备，因而它们具有过渡的功能。

同样，使人联想起不同国家甚至不同族群的音乐也具有类似的作用。某些乐器使人联想起特定的场景或人群：齐特琴、曼陀铃、西班牙吉他、夏威夷吉他都有相当具体的地理暗示，但是如果改变它们的演奏风格，这些暗示也可发生变化，甚至完全改变。

恰当的音乐和乐器的使用可以使影片描绘的时代更真实。如用拨弦古钢琴的奇特、古雅的声音来表示过时的人/物，而在科幻片中用脱俗的、未来主义风格的电子音乐。

近年来的美国电影中，如果多数观众对于影片故事发生的时代记忆犹存，影片中会加入大量那个年代的流行歌曲录音，以激起一种强烈的“记忆中的味道”。此类音乐强调影片的过去时特征，通过引起观众内在的联想，唤起他们对故事强烈而个人化的共鸣。

怀旧音乐在诸如《晚安，祝你好运》、《欢乐谷》、《迪斯科的末日》（*The Last Day*

图 9.3 严肃而怀旧的“晚安”

导演乔治·克鲁尼的政治广播剧《晚安，祝你好运》以黑白片的形式向我们展现了人性的傲慢与贪婪。但是影片忧郁的基调在一定程度上被出人意表而愉快的音乐冲淡了不少。当有权有势的反派参议员乔·麦卡锡（Joe McCarthy）和电视新闻记者爱德华·R. 莫洛（Edward R. Murrow）之间充满象征意味地为争夺中心舞台而进行无情的斗争时，观众却不时地被引向 CBS 声音工作室里，那里戴安·瑞芙（Dianne Reeves）正在唱 1950 年代经典的流行歌曲和爵士乐。

of Disco）、《阿甘正传》、《山水又相逢》（*The Big Chill*）、《荣归》（*Coming Home*）、《最后一场电影》、《美国风情画》等影片中都取得了相当不错的效果。在很多情况下，音乐来自银幕画面中某个声源，如收音机、唱片机，但该音乐通常作为银幕外配乐的一部分（图 9.3）。这种配乐被称为汇编作品（compilation）。

（四）预示事件或建立戏剧张力

当影片的基调发生令人惊讶的变化，或银幕上即将发生出乎预料的事件时，我们几乎总是通过配乐做好面对变化的准备。配乐让我们在情感上做好面对突然变化的准备，并不会弱化震撼的效果，实际上它通过暗示震撼场面的临近而使效果强化了。音乐以其特有的方式说，“仔细看好了，令人震惊、出乎意料的事情即将发生”，我们就对音乐信号做出反应，更加集中注意力。即使我们知道即将发生什么事情，也不能减轻由此产生的紧张感，因为悬念不仅在于发生什么，还在于什么时候发生。此种用途的音乐与银幕上的情节并非完全同步，而是超前一些，在银幕画面保持观

众平静状态的同时，引入一种紧张感。

作为征兆或形成戏剧张力的音乐以多种方式有意地刺激我们的神经：逐渐提高音量或音调，从大调向小调转换，引入打击乐器或不和谐音。在一段原本协调的配乐中引入不和谐的调子，会自动产生一种紧张和焦虑感。这种场合中的不和谐调子表达出无序、混乱或和谐的正常秩序的崩溃，从而使我们变得紧张不安，这正是建立有效的事件预兆或戏剧张力所想要的心理状态。例如，影片《公民凯恩》中著名的早餐蒙太奇片段，以一曲柔和轻快的华尔兹开始，而以同一华尔兹主题的不和谐、刺耳的变体结束，表现了多年以后，艾米莉（Emily）与查尔斯·福斯特·凯恩之间的日渐疏远。

（五）增加视觉画面的多层含义

有时音乐与画面结合会产生多层内涵，使我们以全新的、不同寻常的方式来看银幕上的视觉场景。例如，在影片《奇爱博士》开头的场景中，展示了 B–52 轰炸机空中加油的镜头。为了准确地放置加油杆，需要极其精湛的驾驶技术，加油杆犹如带有巨大翅膀的水管，从加油机尾部伸向位于巨大的 B–52 轰炸机机鼻上的油箱口，此时 B–52 位于加油机下方略微靠后的位置。这一连续画面伴随着人们熟悉的爱情歌曲《请温柔一些》（Try a Little Tenderness），由浪漫的小提琴演奏。如果我们足够留意，能辨认出这首曲子，再想想它的歌名，就会发现，这首歌不但非常适合加油时所需的娴熟操纵，而且引导我们把这个片段看作是一个温柔的情爱场面，如两只大鸟温柔地亲热。因为这是电影的开始画面，音乐亦有助于建立贯穿整部影片的讽刺的基调。

音乐可以暗示与银幕画面的基调完全相反的含义，这样处理可以获得极度的讽刺。电影《奇爱博士》的结尾处即用了这种表现手法，维拉·林恩那甜腻腻的嗓音唱着“某个阳光灿烂的日子我们再相逢”，伴随的却是核浩劫毁灭世界的画面。

（六）使用音乐进行人物刻画

音乐在刻画人物形象时也有一定的作用。米老鼠式配乐可以用来强调某个角色肢体动作的独特性或有节奏感的模式。如影片《人性的枷锁》（*Of Human Bondage*，1934）中的配乐使用“残疾”为主题，并与主角的跛足行走在节奏上相应和，从而加强了该角色的性格特征。一些演员如约翰·韦恩、玛丽莲·梦露（Marilyn Monroe）和艾尔·帕西诺，有着与众不同的步伐，显示出固定的节奏模式，因此可以通过音乐来强化。

乐器的使用也有助于人物性格刻画，实现**彼得与狼式配乐**（Peter-and-the-Wolfing）效果。在这种配乐中，某种乐器及音乐类型代表并预示某角色的出现（图

图 9.4 精巧的彼得与狼式配乐

在改编自罗伯·马歇尔（Rob Marshall）的畅销小说《艺伎回忆录》的同名电影中，作曲约翰·威廉斯在主要角色和特定乐器与音乐主题之间建立了优雅的对应关系。如马友友演奏的大提琴乐曲代表女主角（章子怡饰），而另一支由伊扎克·帕尔曼（Itzhark Perlman）演奏的小提琴曲则代表男主角（渡边谦[Ken Watanabe]饰）。

9.4）。1930—1940 年代的许多电影使用这种技巧，使观众将恶徒与听起来很阴险的、小音阶的配乐联系起来，对于女主角，则用柔和而轻灵的小提琴音乐，男主角用强劲的“正直的”音乐。虽然这种笨拙的处理手法今天已不流行，但是在无声电影时期，**主题反复**（leitmotifs，指一个简单的音乐主题或小节重复出现，来表现某一角色的再次出场）是主要的表现手法，现在仍具有一定的作用。

有时，一个人物性格相当复杂，需要多个主题音乐来表现，作曲家杰瑞·哥德史密斯（*Jerry Goldsmith*）在为影片《巴顿将军》配乐时发现：

> 如何使观众意识到巴顿这个人物的复杂性是个挑战。我们处理了三个不同侧面，以表现巴顿机智灵活的性格：他是一个战士，一个相信轮回再生的人，又是一个有着坚定的宗教信仰的人。（导演）弗兰克·沙夫纳（Frank Schaffner）和我觉得，音乐应该有助于刻画在不同的场合中占主导地位的性格……在影片开始时，我用小号嘹亮的声音确立生命的再生主题，那就是你

> 听到的最初的音符。当他从卡塔吉尼亚战役中生还，我们听见他脑海中又响起了那些小号声，鲜明地揭示了他性格中的这一方面。片中第二个也是最明显的乐曲，是军队进行曲。在他指挥时，这是占主导地位的主题——作为战士的主题。第三个，是合唱赞美诗，用和声突出他的虔信宗教的性格、他的自律和他的决断。当表现他作为一个完整的人指挥他的军队走向胜利时，我们的想法是综合前述所有音乐元素，因为他是前面描述的各个方面的统一体。[3]

在影片《公民凯恩》中，作曲伯纳德·赫尔曼（Bernard Herrmann）使用两种不同的主题反复来表现查尔斯·福斯特·凯恩。第一种是“充满活力的拉格泰姆音乐[4]，有时转变为木笛波尔卡”，用来表现成年的凯恩的力量。另一种，则是“如羽毛般轻柔而融洽”的主题，象征凯恩年轻时更简单的生活和更为积极的人格特征。[5]

一个优秀的作曲家还可以通过配乐来赋予演员他们本不具备的个性特点。例如，在拍摄影片《大鼻子情圣》（*Cyrano de Bergerac*）时，俄国作曲家迪米特里·迪奥姆金认为玛拉·鲍尔斯（Mala Powers）法国味不够浓，不足以表现罗格萨娜（Roxanne）一角。因此无论何时她出现在银幕上，他总是用法国风格的主题音乐来使她更有法国味，从而建立观众心中的联想，取得预期的效果。

导演乔纳森·戴米（Jonathan Demme，曾执导《沉默的羔羊》[*The Silence of the Lambs*]、《费城故事》[*Philadelphia*]）曾经说过，在为他的电影选择音乐时，他试图“探讨片中人物日常生活中会听的音乐——那样会更真实、更巧妙，也更有趣”。像多数导演一样，在电影拍摄的过程中，他喜欢尽可能早地确定电影作曲者，他说：“剪辑人员喜欢在一幕场景完成之前，找到与之相适应的音乐。”[6] 导演彼得·威尔（Peter Weir，曾执导《危险年代》[*The Year of Living Dangerously*]，《目击者》）最终选择德裔澳大利亚籍作曲家波克海德·达维兹（Burkhard Dallwitz）为影片《真人活剧》作曲，但在早些时候，威尔用一段“临时的”曲子作配乐测试时，就指定影片要使用菲利普·格拉斯现有作品中的某一段音乐。威尔记录道：

> 拍摄影片的日子里，我经常在每天“例行公事”时——每天晚上对白天所拍摄的镜头进行筛选——播放音乐。我对照画面对各种音乐进行测试，寻找画面最难以捉摸的“声音”。

---

[3] Jerry Goldsmith, quoted in *Filmmakers on Filmmaking: The American Film Institute Seminars on Motion Pictures and Television*, vol.2, ed. Joseph McBride (Los Angeles: J. P. Tarcher, 1983), pp.136–137.

[4] 当时在美国流行的一种音乐。——译者注

[5] Frank Brady, *Citizen Welles: A Biography of Orson Welles* (New: York Doubleday, 1989), pp.264–265.

[6] Jonathan Demme, quoted in Roger Catlin (*Hartford Courant*) "The Perfect Soundtrack Is Music to a Director's Ears," *The* [Fort Wayne] *Journal Gazette* (April 11, 1998), p.2D.

以《真人活剧》为例。因为这是一个关于生活秀电视节目的故事，我指定的音乐同样会是这个生活秀节目的创始人克里斯托弗（Christof，埃德·哈里斯 [Ed Harris] 饰）的选择。

对我来说（或许对克里斯托弗也是），能够体现影片绝大部分内涵的曲子来自菲利普·格拉斯……波克海德·达维兹的一首配乐将对其进行补充……当他播放录音的第一个提示音时，我就知道克里斯托弗会和我一样对这个结果感到满意。

该片中的音乐运用一如影片本身的概念一样与众不同。音乐有时由克里斯托弗选定，有时由我选定。[7]

导演史蒂芬·戴德利（Stephen Daldry）在剪辑 2002 年拍的影片《时时刻刻》（*The Hours*）时，大量使用菲利普·格拉斯已公开发行的音乐作为影片临时配乐，最终他决定说服格拉斯亲自为该影片作曲。

现代电影史上一位伟大的特立独行的导演罗伯特·奥特曼（曾执导了《陆军野战医院》、《凡高与提奥》[*Vincent & Theo*]、《大玩家》、《银色·性·男女》），以愿意和演员一起即兴创作而著称。在 1975 年拍的美国史诗片《纳什维尔》中，这位导演把他好玩的个性带到了配乐的创作当中。在片中扮演中心人物的 24 个演员中（包括卡伦·布莱克 [Karen Black]、罗尼·布莱克利（Ronee Blakley）和凭一曲《我不在乎》（I'm Easy）赢得奥斯卡奖的凯斯·卡雷丁 [Keith Carradine]），奥特曼请其中几位以所扮演角色的身份创作歌曲，用于配合情节叙述展开所需的表演（图 9.5）。虽然这种电影音乐的实验与 1972 年影片《歌厅》及 2002 年的电影音乐剧《芝加哥》有根本的不同，三部影片在策略上却有相似之处：在每部影片中，所有的歌曲在某种意义上都被限制在影片中的“舞台”上。在 1970 年代初期，美国歌舞片的传统——片中人物突然在银幕上放声歌唱——消失了。按照主流观点，在 1952 年的喜剧片《雨中曲》中，该传统手法的运用已经达到巅峰，而反讽的是，该影片被认为是默片时代的挽歌。

（七）引起条件反射

观众已经习惯于将某些程式化的音乐类型或符号与特定情景相联系，作曲家常常利用这一特点来作曲。这些符号可以运用得非常简省而有效。在老式西部片中，突如其来的有节奏的咚咚声，伴随着一种高亢、尖啸般的管乐器以简单的四音或五音音阶吹出的声音，能在印第安人出现之前有效地预示他们的存在。表示骑兵驰援的小号曲也同样为人熟知。这些音乐符号很难有创造性的发挥，若强行发挥，可能会失去它们

[7] “Peter Weir, Reflecting on the Scorefor *The Trueman Show*,” *The Truman Show*, soundtrack compact disc notes, Milan Entertainment, Inc., 1998.

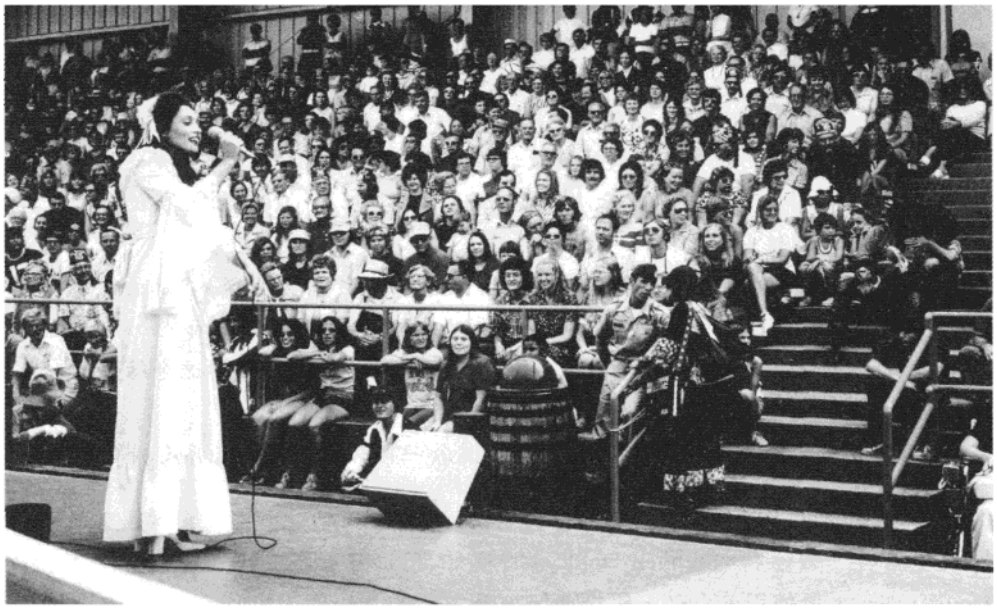


图 9.5　会作曲的角色

影片《纳什维尔》的演员们不仅在影片中扮演角色，还以片中角色的身份为影片写歌。图中所示为罗尼·布莱克利。

作为符号的有效性。然而，作曲家仍试图使它们看上去尽可能的新颖和有原创性。

用于反讽时，即使类型化的音乐符号也可以产生不同寻常的效果。例如，在影片《小人物》(*Little Big Man*) 中，一曲活泼的笛鼓合奏的凯旋军乐伴随着卡斯特将军的军队对印第安部落大屠杀的场景。音乐和画面之间的来回拉锯产生的讽刺效果引人注目。充满英雄气概的音乐令人难以抗拒，我们几乎要用脚尖跟着音乐打起节拍，心中也充满英雄情怀；而同时我们在视觉情感方面又为银幕上发生的无耻行径感到震惊不已。

（八）旅行音乐

电影音乐用于描述角色快速运动时效果最佳。此类音乐，有时被称为旅行音乐，经常被作为公式或速记符号来使用，以表明不同的交通方式（图 9.6）。公式化的音乐因所描述的运动的独特属性而有所变化。故而驿车的音乐不同于轻便马车的音乐，同时它们与独骑音乐也有根本的不同。老式蒸汽机车也需要一种与柴油机车不同的铁路音乐。在极少数场合，旅行音乐可以实现多种不同的功能。例如，影片《邦妮和克莱德》采用蓝草组合 (Flatt and Scruggs) 演唱的《雾山狂舞》(Foggy Mountain Breakdown) 为片中著名的追逐片段伴奏。快速拨弄五弦班卓琴发出的强烈而疯狂的声音，产生一种绝望而又欢快的节奏，精确地表现了巴洛团伙的野蛮行径和态度，追逐过程的滑稽搞笑、孤注一掷和盲目兴奋，以及整部影片流露出来的怀旧的、对美好过去的回味等。

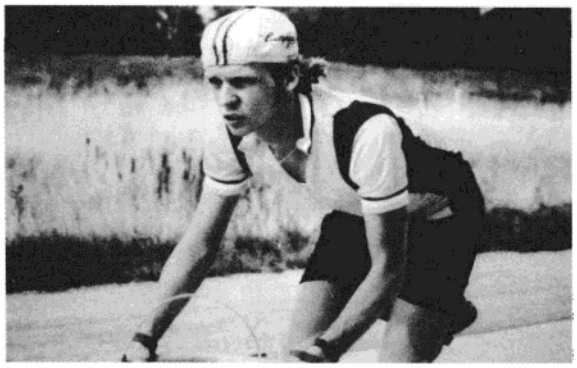


图 9.6 旅行音乐
影片《告别昨日》(*Breaking Away*)中，节选自意大利作曲家罗西尼(Rossini)那振奋人心的歌剧《塞维利亚的理发师》(*The Barber of Seville*)的一曲音乐，成为片中人物戴夫(Dave，丹尼斯·克里斯托弗[Dennis Christopher]饰)备战自行车大赛的旅行音乐，它突显了戴夫对意大利事物的着迷，同时也强调了他在训练中表现出的英雄气概。

(九)提供重要的转场

音乐在影片中发挥了重要作用，可以提供转场或成为各个场景之间的桥梁——标明时间的流逝，暗示场所的变换，预示基调或节奏的改变，或者通过倒叙带我们回到过去的时光。《公民凯恩》的导演奥逊·威尔斯和作曲伯纳德·赫尔曼都曾从事广播工作，在广播节目中必须用音乐实现过渡。传记《公民威尔斯》中，作者弗兰克·布拉迪(Frank Brady)描述了这种工作经历对影片《公民凯恩》中的音乐运用的影响：

> 广播中使用音乐多数时候是为不同场景或情境提供转场。在告诉听众场景发生改变时，即使是很简单的一个音符也显得非常重要。在电影中，通常当场景切换或叠化至下一幕中时，眼睛会告诉我们这些改变。威尔斯和赫尔曼都相信，不应忽视使用过渡性音乐来组织电影各部分或安排上下文联系的机会，无论该音乐的作用是象征性的还是描述性的。
>
> 在威尔斯编剧本或者拍摄具体场景时，他能在脑海中听到对应该添加到影片中的音乐的暗示，就像他能听见影片最终要添加的额外的对白或声音效果一样。他能感觉到场景何处添加音乐过渡会更有效，何处音乐会与对白发生冲突。他的剧本上布满了用铅笔作的记号，标出需要音乐的地方。例如，在汤普森阅读已故银行家撒切尔的日记时，他的目光移到旧式书写体的羊皮手稿上："我第一次遇见凯恩先生是在1871年……"威尔斯要求赫尔曼在此处用一个优美的旋律作为转场，突然唤起撒切尔的回忆：维多利亚时代一个大雪纷飞的冬日里，他初次见到天真纯洁的童年凯恩。赫尔曼用一曲抒情的长笛音乐引出激烈的弦乐和竖琴之声，完美地呈现了19世纪无暇、单纯的画面。渐渐地人们称之为"雪景"片段，这段镜头成为有史以来电影情节转向倒叙时最具魅力和创新性的转场手法之一。[8]

[8] Brady, p.264.

（十）确立初始基调

伴随着片名出现的音乐通常至少具有两个作用。第一，有节奏地、清楚地表达片名信息，使之看上去更吸引人。若某处的音乐有意识地吸引了我们的注意，那就是在播放片名和片头字幕的时候。第二，在此初始阶段确定影片的总体基调。在影片《邦妮和克莱德》的开场，我们听到鲁迪·瓦利（Rudy Vallee）演唱的一曲柔和、甜美而抒情的1930年代流行歌曲《夜宴》（Deep Night）。随着音量逐渐从低吟增大，影片展示了真实原型和虚构人物的静止照片，歌曲的忧郁在使我们平静的同时，巧妙地预示了即将到来的不同寻常的暴力冲突。这个音乐元素似乎与另一视觉元素相呼应：宁静的白色标题慢慢地变为如血的暗红色，预示影片后面出现的令人震惊的杀戮。

标题音乐甚至可以通过歌词来表现情节要素，就像《正午》（*High Noon*）和《女贼金丝猫》（*Cat Ballou*）中那样。因为影片开场或远景镜头在片头字幕结束前就已开始展现，音乐也就戏剧性地或有节奏地和片头字幕的背景画面联系了起来。

（十一）用音乐般的声音作为配乐的一部分

自然界的某些声效或噪音本身可以得到巧妙的运用，与音乐一样创造出所需的环境氛围。惊涛拍岸、溪流潺潺、鸟儿啼鸣，以及狂风呼啸等都有明确的音乐特征，而众多人造声音亦是如此，如雾号、汽车鸣笛、各种工业噪音、蒸汽嘶嘶声、撞门时的哐啷声、链条的撞击声、汽车长而尖厉的刹车声，以及引擎的噪音等。这些声音可以被增强并艺术性地添加到某个充满激情、富有节奏的片段内。由于声音的天然性，它在传递某种情绪时可能比音乐更为有效。

（十二）音乐作为内心独白

在现代影片中，歌词与所伴奏的画面没有明确或直接联系的歌曲，越来越多地被用作背景声轨上的音乐。在很多情况下，此类歌曲用来揭示中心人物个人的情绪、感情或想法。影片《毕业生》中的《寂静之声》（The Sound of Silence）和《午夜牛郎》中的《人人在交谈》（Everybody's Talkin' at Me）就是如此。此类歌词作为高度主观和诗化的表达方式，在或多或少较为独立的层面上发挥作用，可以扩展所伴奏场景的含义和情感内容。

（十三）音乐作为舞蹈化动作的基础

通常，导演先构思、拍摄和剪辑图像，然后再添加音乐，此时视觉要素已经组装完毕。然而在有些影片中，音乐被用来为动作提供一个明确的节奏性框架，使动作

图 9.7 经舞蹈化编排的动作音乐

在影片《怪物史莱克》(*Shrek*)的以上场景中，史莱克正在和他的滑稽而急躁的伙伴、爱唠叨的驴一起密谋如何保护领地不受侵扰。在该动画片的另一场景中，伴着《坏名声》(Bad Reputation)的曲调，史莱克以充满节奏感的动作与一群凶恶的家伙展开了搏斗。

成为一种与音乐合拍的高度风格化的舞蹈(图 9.7)。

导演约翰·巴德姆(John Badham)曾回忆他在《周末夜狂热》(*Saturday Night Fever*)中使用这种技巧的经过：

> 在开始时，我们带着录音机来到街上。比吉斯(Bee Gees)三人乐队在最初版的《活着》(Staying Alive)中已经为我们作了示范。他们已经向我们承诺，在以后做的任何版本中都会坚持用这个节拍。这个节拍就是我必须要的。而我也用了歌曲的其余部分。每次我们拍摄一组镜头时，该音乐就会响起，于是银幕上所有动作都完全是同一种节拍……[约翰·特拉沃尔塔的]油漆罐也随着该节拍摇晃。当然，特拉沃尔塔的步伐也保持一致。这对将声音和音乐的节拍协调一致至关重要。[9]

当音乐来自银幕画面中的某个声源，如收音机、CD 唱机时，也可运用类似的技巧，演员将自身的运动节奏与音乐协调一致。在影片《跳房子》(*Hopscotch*)中，沃

[9] John Badham, quoted in Judith Crist, *Take 22: Moviemakers on Moviemaking*, new expanded ed. (New York: Continuum Press, 1991), pp.420–421.

尔特·马修（Walter Matthau）扮演一个前中央情报局特工，正在撰写回忆录。影片很滑稽地将他打字的动作和其他相关的动作与收录机上播放的莫扎特交响曲在节奏上保持一致。

在影片《头条笑料》（*Punchline*）中，莎莉·菲尔德（Sally Field）和她的两个女儿重新给出了“快餐”这个词语的定义。在得知丈夫马上将带着两个天主教牧师回家吃饭的消息后，她们疯狂地清理屋子，并飞快地拼凑出一顿正式的晚餐。这些疯狂的动作结合立体声中的《马刀舞曲》（The Sabre Dance）作了舞蹈化设计。最后，这顿晚餐终于准备妥当，屋子收拾干净，餐桌布置好，客人们入座，在柔和的《巴哈贝尔的卡农》（Pachelbel's Canon）音乐声中，他们开始安静地进餐，直到一个女儿讲了一个超级下流的笑话，打破了安静的气氛。

使用这种“音乐第一”技巧的一个极端例子是影片《逃狱三王》（*O Brother, Where Art Thou?*，图 9.8）。这部科恩兄弟拍的影片用一类民间音乐贯穿整部影片，有助于提供一个叙事框架。这些音乐结合罗杰·狄肯斯（Roger Deakins）的极具吸引力的画面，创造了令人难以忘怀的观影体验。影片的某些部分，如《哦，死神》（O Death）片段，配合音乐设计了复杂的舞蹈动作。在其他部分，动作和编排的动态节奏经过更为精心的设计，以衬托那些旋律优美的曲调及歌词或与之形成对比。这些“传统”的曲子，如《你是我的阳光》（You are My Sunshine）、《我要飞》（I ' ll Fly Away）和《看见光明的一面》（Keep on the Sunny Side）都来自一张唱片专辑，该专辑在影片发行之前就已经面世且广受欢迎。

图 9.8 音乐第一——然后

影片《逃狱三王》中的这一幕场景，事实上“创作”了为影片后面的故事伴奏的音乐。在这儿，三个监狱逃犯（蒂姆·布莱克·尼尔森 [Tim Black Nelson]、乔治·克鲁尼、约翰·特托罗 [John Turturro] 饰）组成了“湿裤子男孩”乐队组合，在一个临时建的乡下录音棚里录制歌曲《我总是一个哀伤的男人》（A Man of Constant Sorrow）。

缺乏基本节奏特征的动作也可以适应音乐的编排，创造出一种与舞蹈动作很相似的效果。《少棒闯天下》(*The Bad News Bears*) 中的小联盟棒球队的场景很明显的经过编排，与选自歌剧《卡门》的管弦乐表现出的充满英雄气概的节奏相匹配，仿佛一段漫画式的、有英雄气的舞蹈。

(十四) 弥补影片中可能的缺陷

配乐的一个非叙事功能是用来修饰或掩盖影片中表演或对白的缺陷。当这类瑕疵很明显时，导演或作曲家可以利用大声的音乐伴奏，使苍白无力的动作或陈腐老套的对白看上去更加意味深长。电视肥皂剧习惯于非常频繁地使用管风琴音乐来达到这个目的(而不觉得有任何羞耻感)。现代动作片经常因为忽视了叙述的可信度而被批评，但是，正如制片人杰瑞·布鲁克海默 (Jerry Bruckheimer，曾监制《空中监狱》[*Con Air*]、《世界末日》[*Armageddon*]) 所评论的那样，影片可以把观众的注意力从这些缺陷上移开。"音乐"，他说，"可以帮你度过那些动作无法吸引你的时刻。离开了音乐，影片就死了"。[10] 导演马丁·斯科塞斯在描述影片《纯真年代》中由埃尔默·伯恩斯坦(Elmer Bernstein) 所作的配乐时，注意到了配乐过程中更复杂的因素。

> 电影音乐是一种难以解释的东西。当影片其他部分脱离你的想象，或者过于平淡时，电影音乐能够吸引你的注意。它可以用美妙的声音使你倾倒，从而使剧情缺陷看上去不至于很严重。它可以使脱离了影片的情节或制作技巧更有表现力。或者——最好的效果是——它能赋予影片另一层面的意思，一个独立的特征。[11]

而正是伯恩斯坦精巧的配乐帮助导演托德·海因斯 (Todd Haynes) 的影片《远离天堂》(*Far From Heaven*) 获得了其他层面的内涵。

上面描述的例子仅仅是音乐在现代影片中最普通和最浅显的应用。我们应记住的一点是，我们必须留意音乐所表达的各种情感和内涵(图 9.9)。

五、合成配乐

近年来一个相当流行的趋势就是利用电子合成器来进行电影配乐。一台电子合成器本质上就是一台音乐电脑，可在像钢琴一样的键盘上弹奏，并装备有各种旋钮、

---

[10] Jerry Bruckheimer, quoted in Ray Sawhill, "Pumping Up the Volume," *News Week* (July6, 1998), p.6.

[11] Martin Scorsese, quoted in "About Elmet Bernstein," *The Age of Innocence*, soundtrack compact disc notes, Epic Soundtrax, 1993.

图 9.9 与年代不符的电影音乐

《圣战骑士》(*A Night's Tale*),一部大致取材于中世纪的乔叟寓言故事的影片,运用现代摇滚乐给影片添加了强烈的感情色彩和多层次的内涵。在上图所示的一幕中(希思·莱吉尔[Heath Ledger]和保罗·贝塔尼[Paul Bettany]主演),1980 年代皇后乐队(Queen)的经典《一起来摇滚》(We Will Rock You)和大卫·鲍伊(David Bowie)的《金色年华》(Golden Years)给影片叙述同时添加了戏剧张力和稳定性。

按钮,可以进行各种各样的对音高、曲调和节奏的调节。它可以模仿其他各种乐器的声音,同时保持自己不同的音质。它具有极大的适应性,是最快捷、最高效的配乐手段。一个二人组合——一人操作键盘,另一人控制音质——即可制作出可与完整的管弦乐队相媲美的圆润的声音。

电子合成器一直在电影配乐中发挥作用,至少从 1971 年的影片《发条橙》就已开始使用,到 1978 年的影片《午夜快车》(*Midnight Express*)中已应用广泛,该片中出现了由乔尔乔·莫洛德(Giorgio Moroder)创作的完全合成的配乐。使用电子合成配乐的影片包括《魔术师》(*Sorcerer*)、《小偷》(*Thief*)、《美国舞男》(*American Gigolo*)、《小狐狸》(*Foxes*)、《银翼杀手》、《豹妹》和《比佛利山警探》(*Beverly Hills Cop*)。合成配乐惊人的多样性在影片《烈火战车》(1981)中表现得最明显,这是一部老式的影片,似乎不可能成为电子配乐的选择。《烈火战车》的作曲范吉利斯(Vangelis)面临的挑战是创作出"属于当代的配乐,但又必须与影片中的年代(1920 年代)一致"。他将电子合成器和一架大钢琴混合使用,成功地完成了这个

难题。[12]

有时很难区分电子配乐是音乐还是声效。如在1982年的影片《豹妹》中，合成乐经常用来表现隐藏在银幕画面后的、潜意识中的动物形象，创造出一种“偷听其他生物体或其他地方、其他世界的生命进程”的效果。[13] 恐怖电影在频繁运用营造紧张感、刺激神经的声音时，就不会如此精细，这些声音会一遍又一遍地重复出现而不会有形式上的变化。

电子配乐在主流电影中仍然比较罕见，因为大多数顶级作曲家仍更偏爱使用管弦乐队。甚至在《X档案》(*The X-Files*，流行电视剧《X档案》1998年的电影版)中，作曲家马克·斯诺(Mark Snow)也选择用管弦乐设备来“放大”该系列电视剧中的著名的电子合成乐主题。一些电影音乐作者(如2005版《金刚》的作曲詹姆斯·纽顿·霍华德[James Newton Howard])利用“合成乐草稿”与导演交流想法，并为后期用完整的管弦乐队配乐作准备。

六、平衡配乐

总的来说，简约是电影音乐的一大美德，不论是从持续时间还是从使用乐器的角度都是如此。配乐要做的，就是简单明了地发挥它适当的作用。然而，人们总会受到不可抗拒的诱惑，即无论是否真的需要，都用音乐将场景美化，最终导致一般的剧情片经常滥用音乐而不是缺乏音乐。好莱坞倾向于使用大型交响乐队，尽管小规模的乐队组合会让音乐更有趣、更丰富多彩，或使整部影片更具表现力。而通常，欧洲电影倾向于使用比美国片少的音乐——或者，在某些情况下根本不用音乐(图9.10)。

究竟用多少音乐合适取决于影片本身的特点。有些影片需要大量音乐，而对于某些现实主义的影片，音乐则会破坏预期的效果。在多数情况下，最有戏剧效果的配乐是最简约的配乐。在影片《总统班底》(*All the President's Men*，1976)中，作曲家大卫·席尔(David Shire)被导演艾伦·J. 帕库拉(Alan J. Pakula)说服，明白这部影片需要为它谱写的任意音乐。正如席尔所称：“当时的情况是，导演比作曲更了解音乐对影片能起到什么作用。这种情况并不多见。”之前两年，席尔刚开始作曲生涯，给弗朗西斯·福特·科波拉的影片《对话》谱写令人难忘的钢琴独奏配乐时，他就表现出对滥用配乐的厌恶。对于那段经历，席尔说：

---

[12] Terry Atkinson, "Scoring With Synthesizers," *American Film* (September 1982), p.70.

[13] 同上书，第68页。

图 9.10 没有配乐的影片

许多影迷长久以来一直抱怨美国的电影制片厂给电影添加了过多且唐突的音乐提示（最近的例子，是詹姆斯·霍纳 [James Horner] 给 2006 年版《国王班底》的配乐，引来无数强烈的抱怨声）。然而在欧洲，总体上来看，电影制作者和普通观众的期待与美国非常不同。在那里，少量的音乐被认为更加合适。在某些影片，如迈克尔·哈尼克（Michael Haneke）的影片《隐藏摄像机》（由丹尼尔·奥特尔 [Daniel Auteuil] 和朱丽叶·比诺什 [Juliette Binoche] 主演，见上图）中，根本没有提供音乐；对白、周围环境的声音和寂静本身必须承担起制造和延续悬念的重任。

> 电影配乐变得如此有趣的原因之一，就是能够给各种规模和各种组合的管弦乐队作曲，并且只谱写电影真正所需数量的音乐。最经济的配乐经常是最好的，正如最简单的办法最有效一样。但它的多少总是取决于影片。如果下一周我被要求为影片谱写 90 分钟的管弦乐，我也会这么做，但是影片《对话》需要很少的配乐。在那部影片中，一个监听专家，由于其令人费解的个性而卷入一起案件中，并因此失去理智。我用合成器调整钢琴的音色，试图表现一种怪异、不安分的效果，以强调这个人物的进退两难的处境。正是这样的机会使得电影配乐成为一项相当有趣的工作。[14]

奥斯卡最佳作曲奖获得者、曾给《爵士年代》（*Ragtime*）、《天生好手》（*The Natural*）和《玩具总动员》作曲的兰迪·纽曼（Randy Newman），对伍迪·艾伦的影片《曼哈顿》的配乐提出批评，他认为音乐相对于影片过于宏大。虽然他并不反对

[14] David Shire, quoted in Tony Thomas, *Music for the Movies*, 2nd ed. (Los Angeles: Silman-James Press, 1997), pp.309–310, 311–312.

在表现曼哈顿天际线的全景镜头时使用全套管弦乐配乐，但他说："伟大的、天才的格什温（Gershuin）和瓦格纳（Wagner）的音乐出现在小小的伍迪·艾伦与其他小人物们电话交谈的场景中，音乐使他们相形见绌。"[15]

导演西德尼·吕梅（曾执导《十二怒汉》[*Twelve Angry Men*]、《典当商》[*The Pawnbroker*]、《东方快车谋杀案》、《热天午后》[*Dog Day Afternoon*]、《电视风云》[*Network*]、《判我有罪》[*Find Me Guilty*]）曾说："如果我无法找到一个合适的音乐概念加入影片中，我不会使用配乐。制片厂不喜欢没有配乐的影片，这种想法会吓坏他们。"此外，他还说："谈论音乐与谈论色彩一样：同一种色彩对不同的人来说含义也不同。"[16] 尽管如此，给电影配上音乐的价值绝对不亚于精彩的对白。

在《了解配乐：电影作曲家谈电影配乐中的艺术、技巧、心血、汗水和眼泪》（*Knowing the Score: Film Composers Talk About the Art, Craft, Blood, Sweat, and Tears of Writing for Cinema*）一书中，大卫·摩根（David Morgan）评述道，

> 电影为广大观众提供了最生动、复杂的音乐，然而电影音乐仍是一种地位较低的艺术形式……优秀的电影音乐可以超越影片本身，在所依附的影片被人久已忘记之后继续存在。而且它是作曲家的某种证明……好莱坞已经给他们机会谱写自己的音乐，并以各种不同的风格和类型展现出来，这种丰富性是难以在戏剧舞台或音乐厅中呈现出来的。[17]

自测问题：电影配乐分析

关于电影配乐的常见功能

1. 电影中的哪一段音乐和银幕上移动物体的自然节奏完全吻合？在什么地方音乐仅仅反映场景总体的情感基调？
2. 影片在什么地方使用了单一音乐主题或主题反复下不同的节奏或情绪的变体？
3. 配乐是否隐入背景而保持一种不引人注目的状态，或偶尔跳出来显示一下自己的存在？
4. 如果音乐确实需要我们刻意关注，它是否仍然在整部影片中发挥附属的作用？如何实现这种作用？
5. 在什么地方音乐的主要目的是配合剧情结构和视觉画面的节奏？在什么地方音乐被用来营造影片整体的情感模式？
6. 若将配乐从声轨中去除，影片整体效果会有何不同？

---

[15] Randy Newman, quoted in "Movie Music: Coupla White Guys Sitting Around Talking," *Premiere* (June 1989), p.139.

[16] Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), pp.176, 178.

[17] David Morgan, *Knowing the Score* (New York: Harper-Entertainment, 2000), p.xii.

关于电影配乐的特殊功能

1. 影片中使用了下面哪些配乐功能？用于哪些位置？
   a. 增强对白的戏剧效果
   b. 通过表现心理状态来讲述内心故事
   c. 提供一种时间感或空间感
   d. 预示事件的发生或建立戏剧张力
   e. 给图像增添多层含义
   f. 有助于人物性格刻画
   g. 激发条件反射
   h. 描述快速运动（作为旅行音乐）
   i. 提供重要的转场
   j. 弥补缺陷和不足
2. 伴随影片标题的音乐主要用于强调标题信息的节奏特点，还是确立影片的整体气氛？如果这时开始演唱歌词，歌词如何建立与整部影片的联系？
3. 影片在什么位置运用了声效或自然的噪音获得节奏或音乐效果？
4. 如果片中的歌词提供了一种内心独白，它们表达了什么情感或态度？
5. 如果音乐被当作编排舞蹈动作的基础，所选择的音乐是否合适？它的节奏对影片的基调和视觉内容是否适合？编排了舞蹈动作的片段如何有效地融入整部影片中？
6. 配乐从头至尾使用了整个管弦乐队，还是少量精心选择的乐器或电子合成器？乐器的使用是否适合整部影片？如果它选择不当，应该使用什么乐器？选择这种不同的乐器将如何改变影片的质量？为什么会有这种改进？
7. 使用的音乐数量是否适合影片的要求？配乐是否使用过度或过于节省？
8. 配乐如何有效地发挥不同的功能？

学习影片列表

《纯真年代》（*The Age of Innocence*，1993）
《莫扎特传》（*Amadeus*，1984）
《美国风情画》（*American Graffiti*，1973）
《阿波罗 13 号》（*Apollo 13*，1995）
《宠儿》（*Beloved*，1998）
《邦尼和琼》（*Benny and Joon*，1993）
《山水又相逢》（*The Big Chill*，1983）
《体热》（*Body Heat*，1981）
《邦妮和克莱德》（*Bonnie and Clyde*，1967）
《告别昨日》（*Breaking Away*，1979）
《爱情中不能承受的痛》（*Breaking the Waves*，1996）
《断背山》（*Brokeback Mountain*，2005）
《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*，1969）
《歌厅》（*Cabaret*，1972）
《烈火战车》（*Chariots of Fire*，1981）
《芝加哥》（*Chicago*，2002）
《发条橙》（*A Clockwork Orange*，1971）
《永恒的园丁》（*The Constant Gardener*，2005）

《对话》(*The Conversation*, 1974)
《黑暗中的舞者》(*Dancer in the Dark*, 2000)
《与狼共舞》(*Dances with Wolves*, 1990)
《小可爱》(*De-Lovely*, 2004)
《奇爱博士》(*Dr. Strangelove*, 1964)
《8 英里》(*8 Mile*, 2002)
《外星人》(*E. T. The Extra Terrestrial*, 1982)
《弗里达》(*Frida*, 2002)
《毕业生》(*The Graduate*, 1967)
《川流熙攘》(*Hustle & Flow*, 2005)
《大白鲨》(*Jaws*, 1975)
《圣战骑士》(*A Knight's Tale*, 2001)
《最后一场电影》(*The Last Picture Show*, 1971)
《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*, 1973)
《勇敢说爱》(*Living Out Loud*, 1998)
《狂热舞厅》(*Mad Hot Ballroom*, 2005)
《一个男人和一个女人》(*A Man and a Woman*, 1966)
《风载歌行》(*A Mighty Wind*, 2003)
《艺伎回忆录》(*Memoirs of a Geisha*, 2005)
《慕尼黑》(*Munich*, 2005)
《我的建筑师》(*My Architect*, 2003)
《纳什维尔》(*Nashville*, 1975)
《天生好手》(*The Natural*, 1984)
《逃狱三王》(*O Brother, Where Art Thou?*, 2000)
《走出非洲》(*Out of Africa*, 1985)
《宝琳与波莱特》(*Pauline and Paulette*, 2001)
《钢琴课》(*The Piano*, 1993)
《迷墙》(*Pink Floyd: The Wall*, 1982)
《雷》(*Ray*, 2004)
《吉屋出租》(*Rent*, 2005)
《世界上最悲伤的音乐》(*The Saddest Music in the World*, 2004)
《周末夜狂热》(*Saturday Night Fever*, 1977)
《摇滚校园》(*The School of Rock*, 2003)
《舒尔茨的忧郁》(*Schultze Gets the Blues*, 2003)
《怪物史莱克》(*Shreck*, 2001)
《雨中曲》(*Singin' in the Rain*, 1952)
《西雅图不眠夜》(*Sleepless in Seattle*, 1993)
《飞向太空》(*Solaris*, 2002)
《星球大战》(*Star Wars*, 1977)
《甜蜜与卑微》(*Sweet and Lowdown*, 1999)
《辛瑞那》(*Syriana*, 2005)
《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1997)
《礼帽》(*Top Hat*, 1935)
《真人活剧》(*The Truman Show*, 1998)
《2001：太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)
《一往无前》(*Walk the Line*, 2005)

观众会对演员有血有肉、发自内心的表演产生强烈认同感，而即使面对书本中最为精巧的段落或是最振奋人心的绘画，读者或观众者的认同感也达不到这个程度。尽管观众在诸如时代、风俗、口音、步态等方面存在着些微差异……因此，演员帮助点燃人类心灵中犹存的渴望发生奇迹般变化的激情。

——爱德华·G. 罗宾逊（Edward G. Robinson），演员

第十章　表　演

一、表演的重要性

> 我们只是一个非常复杂的记录装置，负责记录必须由演员来完成的表演。无论你的记录是如何精彩，如果演员的表演很差劲，那你只是对一个糟糕的表演作了精彩记录而已。所以电影的关键要素是演员。[1]
>
> ——马克·赖德（Mark Rydell），导演

如果我们打算去看电影，通常问的第一个问题不是关于导演或摄影师，而是演员：谁演的？这是个很自然的问题，因为演员的技艺是如此显而易见。演员的表演吸引了我们绝大部分注意力，使编剧、导演、剪辑、作曲所作的大量贡献黯然失色。正如乔治·科诺德（Geodge Kernodle）在《欢迎来看电影》（*An Invitation to the Theatre*）中所说的：

> 无论影片是《汤姆·琼斯》（*Tom Jones*）、《雷霆万钧》（*Thunderball*）、《音乐之声》（*The sound of Music*）、《愚人船》（*Ship of Fools*），还是《收藏者》（*The Collector*），都是明星在吸引大量的观众。观众也许会觉得故事情节很有趣、很恐怖，或很感人，或者会被新的剧情桥段、道具装置和摄影机的拍摄角度所吸引，会倾心于影片中的异国风情，或对熟悉而逼真的环境背景着迷，但银幕上的人物，尤其是他们的面孔，才是吸引观众兴趣的焦点。[2]

因为我们本能地对影片中最富人性的因素作出反应，所以演员的作用极其重要。

然而，尽管我们倾向于将注意力集中到演员身上，评论家和导演一致认为，演员在影片中的作用应该是次要的，它是构成影片这个更宏大的美学整体的许多重要元素之一。正如阿尔弗雷德·希区柯克所说："对于力图获取影响力使自己达到顶峰或者运用天赋和人格的魅力直接取悦观众的大师级演员，电影不太需要。电影演员必须有很强的可塑性；他必须服从导演和摄影机的安排。"[3]

二、演员的目标

任何演员的最终目标都应该是让我们完全相信所饰演的片中人物的真实性。要实现这一目标，演员们必须培养或先天具备一些才能。首先，他们必须能用某种方

---

[1] Mark Rydell quoted in "Dialogue on Film," *AmericanFilm* (June 1982), p.23.

[2] George R.Kernodle, *An Invitation to the Theatre* (NewYork: Harcourt, Brace and World, 1967), p.259.

[3] Alfred Hitchcock, quoted in Richard Dyer MacCann, ed., *Film: A Montage of Theories* (New York: Dutton, 1966), p.57.

式来表达真诚、真实和自然，而决不让我们意识到他们是在演戏。从某种意义上说，出色的表演必须让人觉得根本不是在表演。

有时演员通过某种技巧和手法实现一定程度的自然的效果。在得知达斯汀·霍夫曼在《午夜牛郎》中扮演的人物拉奇奥·里索（Ratso Rizzo）有明显的跛足后，一个同事给霍夫曼建议如何让跛足前后一致："你一找到跛足的感觉，就在鞋里放一块石头，如何？你永远不必考虑怎么跛行。它是现成的效果；你完全不必担心。"演员们运用类似的技巧为片中人物打造标志性的特征，并保持人物始终如一。但出色的表演需要的远远不止技巧和手法。为了表现一个真正有深度、复杂且要求苛刻的角色所需的真实感，演员必须随时依赖内心最深处的、最个人的特质。导演马克·赖德（曾经是一名演员）说：

> 我发现表演是最勇敢的职业之一。一个演员不得不保持一种随时接受批评或攻击的姿态。学会表演的整个过程需要我们剥去从天真、脆弱的孩童时代起逐渐形成的层层保护膜。演员必须不断磨炼他的情感和性格上的脆弱之处。他必须面对来自周围环境、事件和人际关系层面的冲击。我猜想，每次你能看到一场精彩绝伦的演出，都是因为某些演员足够勇敢，允许你窥探他非常个人的隐私、秘密。[4]

演员必须同时具备相当的智慧、想象力、敏感性和对人性的洞察力，以便充分理解他们扮演的角色——他们的内心思想、动机和情感。此外，演员还必须能够通过声音、肢体动作、手势或面部表情来令人信服地传达这些信息，使这些特征符合所刻画的人物身份和他们所处的环境。而且演员必须自始至终保持角色演绎的一致性，以维持观众心中对角色真实性的幻觉。演员对自我意识的控制也很重要，以便能正确地看待所扮演的角色与影片整体的关系。资深演员迈克尔·凯恩（Michael Caine）这样定义演员的最终目标：

> 我曾经说过，在表演中我努力成为一个真实的人物。看电影时，你不能坐在那里说，这是三流演员的三流表演，或者说那是优秀演员的精彩表演。如果我的表演很到位，你就应该坐在那里说："我对这个人物感觉很熟，看不到丝毫演员表演的痕迹。"因此，我一直在不断地试图超越自己。你应该永远看不到演员，也看不到摄影机的移动。[5]

[4] Rydell, "Dialogue on Film," p.23.

[5] Michael Caine, quoted in Judith Crist, *Take 22: Moviemakers on Moviemaking*, new expanded ed. (New York: Continuum, 1991), p.446.

三、化身为剧中人物

如果演员的目标是隐匿自己的个性，成为银幕上的那一个人，他必须学会本能、自然地像所扮演的新角色一样举手投足。尽管演员为角色扮演作准备的方式有许多细微的差异，他们一般会选择以下两种技巧中的一种来塑造足够丰富、真实的人物形象：内在体验法和外部模仿法。演员爱德华·詹姆斯·奥莫斯（Edward James Olmos）描述了这两种方法最基本的要点：

> 英国式的学习方式教你由外部开始训练。你从举手投足开始学习，然后逐渐深入内心。而斯坦尼斯拉夫斯基方式（Stanislavski）教你从里到外进行训练。你首先体验情感和记忆，然后这些情感就开始影响你的行为。
>
> 换句话说，有些人会先转身一瘸一拐地走，然后想清楚跛行的原理。而其他人则会在跛行之前先想清楚他们为什么必须跛行。[6]

克里弗·罗伯森（Cliff Roberson），曾因在《畸人查理》（*Charly*）中的精湛表演而获得了奥斯卡最佳男主角奖，他认为必须了解他所扮演的人物个性的所有方面和思维的整个过程。这种内在体验法让他很自然地从剧中人物的角度思考问题并做出反应：

> 我从人物的内心世界开始准备——但我之前花了足足7年的时间消化理解这个角色。我无法解释为什么。我仍然认为表演是一种较一般艺术更为神秘的艺术形式之一。给你举个例子：在影片开拍的头天晚上，我和太太准备睡觉时，她问我："你准备怎么演他？"我一下子愣住了。我说："你指的是什么？"她说："外表上——你准备怎么演他？"我说："我不知道。"她看着我，说："你已经拿了这个道具7年了。你参加了所有这些专题研讨会，难道你还不能告诉我你是怎么看他的？"我说："不行，现在我不能告诉你。"第二天早上我直奔片场，导演拉尔夫·内尔森（Ralph Nelson）问我是否需要排练，我说："不必了，发动机器吧。"那是"直接拍摄"的叫法，我想，我就不用排练了。但此前我花了7年的时间在潜移默化中学习——通常一个演员没有这种荣幸。因此当你有了这种前期准备后，你就可以直接拍摄了。
>
> 通常，当我有两个月的时间琢磨一个角色时，我会将它切成十八块，仔细查看每一块，每个面，看着它，然后将它拼到一起再看。然后我又一次将它切开，使每块处在不同的位置。这样，我将人物琢磨得相当透彻，如果导演问我——作为导演我也会这么问——"在某个既定的情况下，这个人物会怎么做？"我

[6] Edward James Olmos, quoted in Linda Seger and Edward Jay Whetmore, *From Script to Screen: The Collaborative Art of Filmmaking* (New York: Henry Holt, 1994), p.161.

希望演员会这样回答："这个人物会做这个还有那个，但不会做其他事情。"我感觉你应该对人物熟悉到这种程度。[7]

乔安妮·伍德沃德（Joanne Woodward）因其在《三面夏娃》（*The Three Faces of Eve*）、《巧妇怨》（*Rachel, Rachel*）、《雏凤吟》（*The Effect of Gamma Rays on Man-in-the-Moon Marigolds*）中的表演而备受赞誉。她描述了自己是如何通过外部模仿法逐渐了解剧中人物的：

我工作的方法是反向的——尤其是对于我这样受过训练的人。我的理解方式比较奇怪——由外往内。我曾师从著名舞蹈家玛莎·葛莱姆（Martha Graham）学习舞蹈，通常我必须知道人物的长相，因为对我而言，人物内心的各种活动都在外表有所反映，甚至和你走路的方式也有关系。因此我一般从人物走路的方式开始研究。我不太擅长思考，所以无法去探究非常具体的东西，直到我发现它们——出于某种直觉，就像保罗［纽曼，她的丈夫］所说的那样。我从我的孩子妮尔（Nell）那里学到了瑞秋（Rachel）的走路姿式。她有内八字，所以我就模仿内尔的走路姿势并加以改进。不知为什么，当你那样走路时，你的内心就会发生各种各样的变化。[8]

在迈克尔·凯恩有关电影表演的书中，这位奥斯卡奖获得者如此评论：

要成为剧中人物，你必须学会模仿。模仿你所看到的任何东西。你甚至可以模仿其他演员的人物刻画方式。但如果你要模仿，一定要模仿最优秀的演员。如果你看到费雯丽（Vivien Leigh）或马龙·白兰度或罗伯特·德尼罗或梅丽尔·斯特里普的表演适合你的人物，就模仿他们。因为你所看到的他们的表演，也是他们从其他人物那里模仿来的。

最出色的电影演员将他们所扮演的角色演绎得如此惟妙惟肖，以至于观众看不出这是在表演。这是一个奇怪的情形，在影片中人物就是一个真正的人物，不是演员，但你需要一个演员来扮演这个人物……

你不能根据记忆中经过某些演员重新诠释的真实来塑造你自己的角色，因为最终，演员掌控着他想要的效果。伍迪·艾伦可以在一幕有关脑瘤的悲剧场景中让观众开怀大笑。另一个演员可以在香蕉皮上摔倒，让观众嚎啕大哭。但观众……必须看到一个真实的人站在那里，像他们一样有血有肉活生生的人。[9]

[7] Cliff Robertson, quoted in Crist, pp.106–107.

[8] Joanne Woodward, quoted ibid., p.60.

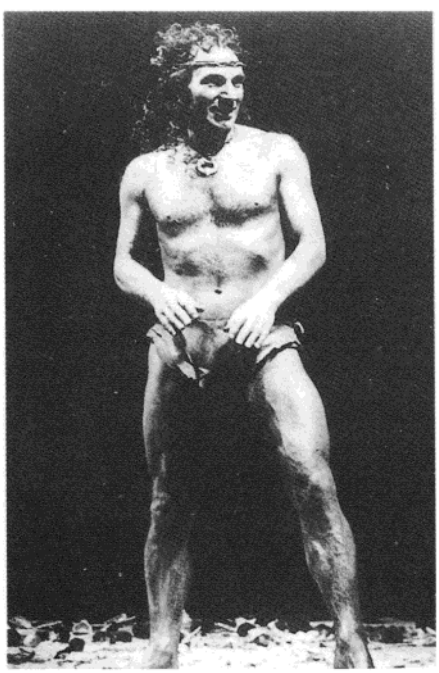
[9] Michael Caine, *Acting in Film: An Actor's Take on MovieMaking*, revised expanded ed. (New York: ApplauseTheatre Books, 1997), pp.88–89.

导演伊利亚·卡赞认为，不管演员采用何种准备方式，努力掩藏自己的个性、成为剧中人物的演员都因他们的努力而值得尊敬。他说：

> 对演员而言，既美妙又可怕的事情是当他们工作时，他们完全暴露在镜头之下；如果你是导演，你一定要感激他们。他们受到苛刻的评价，不仅是他们的情感、演技和智慧，还有他们的大腿、胸脯、举止、双下巴，等等。他们整个人都被置于公众目光下接受仔细检查……面对如此脆弱、裸露的生灵，你怎能不心存感激？[10]

四、电影表演与舞台表演的区别

电影表演与舞台表演在前述的目标、特征与技艺方面有相通之处，但这两种媒介所需的表演技巧有重要区别（图 10.1）。主要区别来自表演者与观众之间的相对距离。在剧院中表演时，演员必须每时每刻保证每个观众都能清楚地看见、听见他们的表演。因此，舞台剧演员必须不断地大声说话，做出明显、清楚的手势，通常在做动作和说话时要让最远位置的观众也能看见并听见。这在一个小型的、演员与观



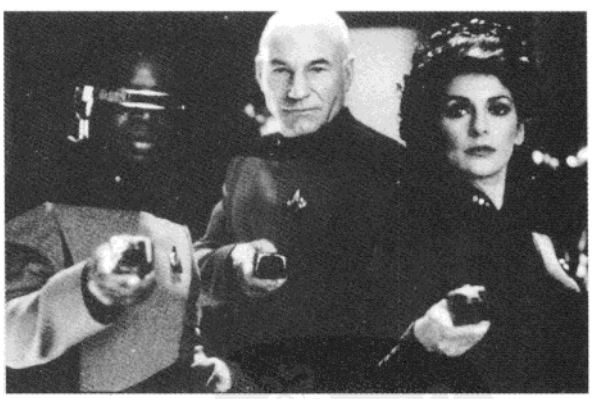


图 10.1 舞台表演与电影表演的区别

许多演员在适应舞台表演和电影表演的不同要求时似乎同样老练。例如，帕特里克·斯图尔特（Patrick Stewart）在扮演《仲夏夜之梦》（*A Midsummer Night's Dream*）中的帕克（Puck）时可以自如地掌控舞台表演（左图），而在影片《星舰迷航记》（*Star Trek*）中扮演让·卢克·皮卡德（Jean Luc Picard）时又表现出电影表演的微妙之处（右图）。

[10] Elia Kazan, *A Life* (New York: Doubleday, 1989), p.530.

众亲密接触的剧院不成问题，但剧院越大，演员与最后一排观众离得越远，演员的声音就必须投射得更远，手势动作幅度必须更大。随着演员进行这些相应的调整，表演的深度和真实度就会下降，因为更高的音调、更夸张的手势会导致表演一般化、程式化。随着演员与观众之间距离的增大，语调中细腻、微妙之处便不复存在。

在电影中不存在如何让远处的观众看见、听见的问题，因为观众坐在能够听见、看见演员的最佳位置。由于录音麦克风可以移动，电影演员可以温柔地说话，甚至可以低声细语，并确信观众能听见他说的每一个字，感觉到声音中的每一个细微语调。面部表情、手势和身体动作也是如此，因为在特写镜头中最细微的面部表情对最远的观众而言也是显而易见的。摄影机的机动灵活性使演员更加确信观众能在效果最佳的角度看到表演。因此电影表演能够做到，而且在事实上也必须做到比舞台表演更细腻，不过分夸张感情。

亨利·方达（Henry Fonda）在拍摄他的首部影片《农夫娶妻》（*The Farmer Takes a Wife*）中的一个场景时学到了这一课，当时导演维克多·弗莱明（Victor Fleming）批评他“抢镜头”。方达曾在百老汇舞台上扮演过这个角色，弗莱明便以舞台表演的术语向他解释这个问题：“你用了舞台表演的方式来扮演农夫。你让正厅前座和楼上包厢最后一排的观众都能看到你。这是舞台表演的技巧。”方达式的含蓄，即尽量少用面部动作的表演风格，就在此时开始形成，并在以后近百部影片中得以展示，日趋完美：

> 我只是使表演回归真实，因为镜头和麦克风会替你完成呈现的工作。没有必要大声说话，你也不必使用比日常生活更多的面部表情。[11]

演员罗伯特·萧（Robert Shaw）则这么形容：“区别在于：在舞台上你必须支配观众。而在电影中你不必考虑你应该怎么做。舞台表演是一门支配的艺术，而电影表演是一门引导的艺术。”[12]

这并不是说电影表演的难度不如舞台表演。电影演员必须非常仔细地对待每一个姿势、每一个词，因为摄影机和麦克风会毫不留情、一览无遗地将你暴露在观众眼皮底下，尤其是在特写镜头中。完全的真实、自然和情感控制非常重要，一个错误的动作、虚假的手势、没有说服力或过度着力或脱离了人物形象的台词都会破坏影片带给观众的真实感。因此最成功的电影演员得拥有或者能够轻松和自然地表现出一种真挚诚实的个性，他们看上去完全处于一种本真状态中，既不害羞，也不紧张。这种少有的素质通常既需要先天的禀性，也需要严格的学习和训练。

---

[11] Henry Fonda, as told to Howard Teichman, *Fonda: My Lip* (New York: New American Library, 1981), p.104.

[12] Robert Shaw, quoted in "Ask Them Yourself," *Family Weekly* (June 11, 1972).

电影演员面临的另一个困难是，他们在不连贯的零碎片段中扮演角色，而不像在剧院舞台上一个场景接一个场景地连续表演。只有在后期，在剪辑室内，电影片段才按恰当的顺序组合在一起。出于这个原因，为影片的每个片段设定合适的精神状态、情绪和表演风格就成了一个问题。例如，当演员被要求使用与自己原有的语言模式相去甚远的方言说话时，很难将方言表达得和两周前拍摄时一模一样，而这个问题在连续的舞台表演中不会出现。但这种区别也给表演带来一个明显的优势。与舞台剧演员的表演相比，电影演员的表演更可以被制作得几乎完美无缺，因为电影剪辑师和导演可以将同一个镜头拍摄若干遍，从中选出最好、最有表现力的。这样，影片就成了一系列最佳表演片段的连续组合。

电影表演的另一个不利因素是电影演员不像舞台剧演员那样与观众有直接的接触，因此他们必须为想象中的观众表演。电影演员无法利用观众的反应来激励自己。他们所能得到的全部激励只能来自导演，来自剧组成员，来自他们的作品将会比舞台剧演员的作品保存得更长久这一事实。

就整体而言，电影是一种比戏剧更注重肢体语言的媒介——相较于舞台剧演员，电影演员必须使用更多的非言语交流方法。朱利安·法斯特（Julian Fast）在他的《肢体语言》（*Body Language*）一书中探讨了电影表演的这一特点："优秀的演员肯定都是使用肢体语言的专家。优胜劣汰的过程保证了只有那些出色地掌握了肢体语言技巧的人才能成功。"[13] 评论家杰克·克罗尔（Jack Kroll）认为："天生就能巧妙运用肢体的演员是我们其他人的代言人——我们都被困在自我约束当中。塑造一个全新的人物形象就是要再现人的天性，恢复在各种社会伦理道德束缚之下日渐衰朽的人性的活力。"（图 10.2）[14]

肢体语言的"语法和词汇"包括大量的非言语交流技巧，但电影的独特之处是强调面部表情的丰富表现力。尽管面孔和面部表情在小说、戏剧等其他讲述故事的媒介中也具有一定的作用，但在电影中，面孔因为自身独有的特点成了一种交流信息的手段。在银幕上放大后，表情无限丰富的面孔可以传达情感的深度和细腻程度，这是通过纯粹推理或言语的方式无法实现的（图 10.3）。匈牙利电影评论家、理论家贝拉·巴拉兹（Bela Balazs）的表述很贴切："在脸上、在面部表情中所发生的是一种心灵感悟，无须通过言语转述即可明了。"[15]（图 10.4）

人的面孔是一个无比复杂的组织，能够通过嘴巴、眼睛、眼皮、眉毛和前额的细

[13] Julian Fast, *Body Language* New York: M.Evans, 1970), p.185.

[14] Jack Kroll, "Robert De Niro," in *The National Society of Film Critics on the Movie Star*, edited by Elisabeth Weiss (New York: Viking Press, 1981), p.198.

[15] Béla Balázs, *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, translated by Edith Bone (New York: Dover, 1970), p168.

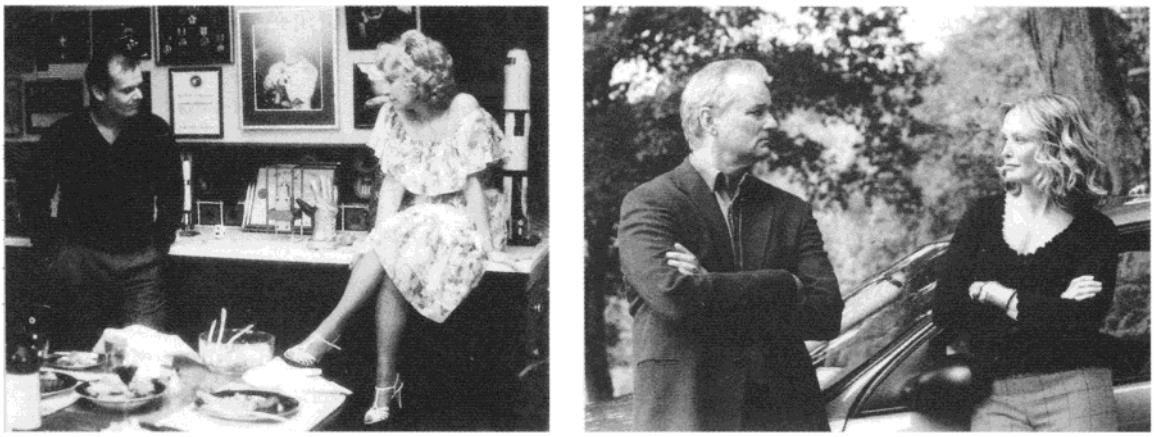


图 10.2 身体的姿势

图中表演者的肢体语言充分说明了剧中人物的身份及相互关系。图中所示分别为杰克·尼科尔森和雪丽·麦克莱恩（Shirley MacLaine）在影片《母女情深》（*Terms of Endearment*, 左图）中和比尔·默里（Bill Murray）和杰西卡·兰格（Jessica Lange）在《破碎之花》（*Broken Flowers*, 右图）中。

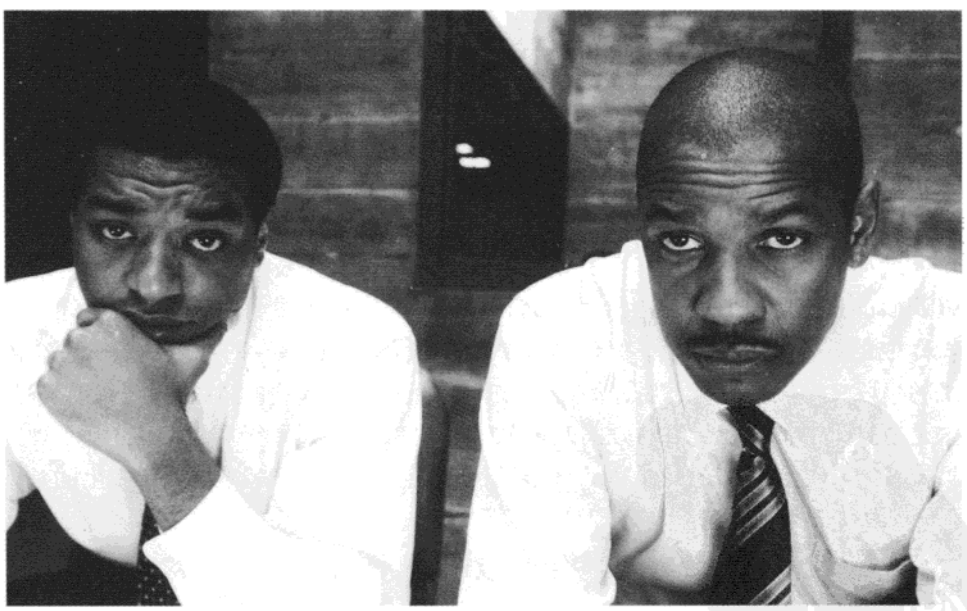


图 10.3 演员的面孔

在斯派克·李（Spike Lee）执导的悬疑片《局内人》（*Inside Man*）中，切瓦特·埃加福（Chiwetel Ejiofor）和丹泽尔·华盛顿（Denzel Washington）等主要演员将剧中人物的内心思想和情感通过面孔清楚地展现了出来。

图 10.4 持续的表情

在影片《我是山姆》(*I Am Sam*)中，西恩·潘通过在影片中自始至终保持一种“简单的”表情，令人信服地扮演了一个精神上饱受折磨的人物。在上图这个感人的场景中他和扮演他女儿的达科塔·范宁在一起。

微变化传递很多不同种类的情感。这种极强的表现力有助于解释电影表演与舞台表演的另一个重要的区别：电影着重表现反应而不是表演。通过给对话或动作的直接接受方拍摄**反应镜头**(reaction shot)的特写，可以达到相当不错的戏剧效果。演员的面孔，在出现在银幕上的这个短暂的瞬间内，必须在没有对话帮助的条件下清楚而微妙地表达恰当的情感反应(图 10.5)。影片中一些最有感染力的片段就建立在这种“面部表演”上。迈克尔·凯恩如此阐述这个问题：

> 在影片中你不可能靠明星式的表演——不停地走动、说话——就蒙混过关。人们会对你感到厌倦。你必须做出反应。在舞台上一棵纸板做的树就是纸板做的树，你不会对它有所反应。而在影片中一棵树是真实的树，它的叶子会脱落，会被雪覆盖。影片中的每一个人也是如此。没有一样东西像在剧场中一样孤立存在——你必须根据别人对你的反应进行表演。使我出名的不是我的表演，而是我的反应。[16]

与此相反，舞台剧演员的面部反应对于戏剧效果很少有或没有什么重要影响。

[16] Michael Caine, quoted in Crist, p.445.

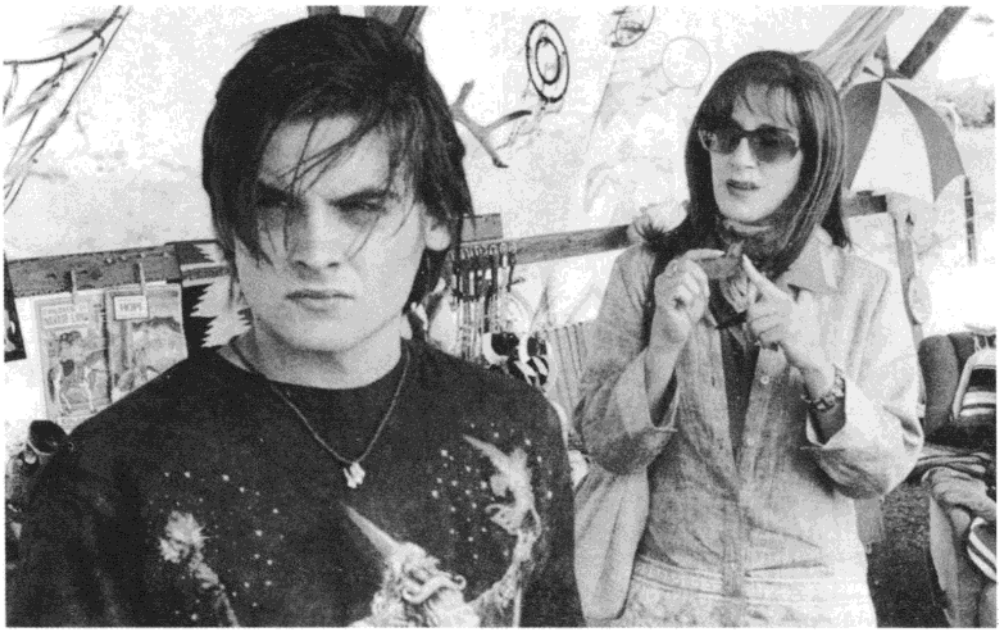


图 10.5 反应镜头

在影片《穿越美国》(*Transamerica*)中，菲丽西提·霍夫曼(Felicity Huffman)扮演的布莉(Bree)一直渴望做一个女人并马上就要做变性手术，却发现自己原来有个儿子。扮演他儿子的演员凯文·西格斯(Kevin Zegers)在和刚刚结识的父亲开车旅行的绝大多数时间里，面对布莉众多的问题和吩咐，均报以一脸沉默。

但是即使在面部反应镜头中，演员也经常得益于电影这种媒介的特点。影片中人的面部表情的感染力和表现力在很大程度上来自它的视觉语境，许多表情的含义取决于巧妙的剪辑。因此，面部表情本身可能并不像在视觉语境烘托下的那样表现力丰富。这个现象在1920年代初期由年轻的俄罗斯画家列夫·库里肖夫(Lev Kuleshov)与电影导演普多夫金所做的实验中得到了证实。

> 我们从一些影片中挑选了俄罗斯著名演员莫兹尤辛(Mosjukhin)的几个特写镜头。我们挑选了一些静止的、不表达任何情感的镜头——安静的特写镜头。我们将这些相互之间都很相似的镜头与其他的影片片段接在一起，构成了三种不同的组合。在第一种组合中，紧接着莫兹尤辛的特写镜头出现的是放在桌上的一碗汤。很显然，可以确定莫兹尤辛正朝着这碗汤看。在第二种组合中，莫兹尤辛的面部特写和一段一个死去的女子躺在棺材里的镜头接在一起。在第三种组合中紧接着他的特写镜头出现的是一个小女孩在玩有趣的玩具熊。我们将这三种组合放给不知内幕的观众看，效果非常惊人。观众

> 对莫兹尤辛的表演赞不绝口。他们指出这碗被遗忘的汤笼罩着沉重的伤感氛围，他们被莫兹尤辛凝望死亡女人时眼神中流露出的深深的悲伤所感动，他们欣赏他注视嬉戏的小女孩时露出的轻松快乐的笑容。但我们知道在所有三种组合中莫兹尤辛的面部表情其实完全一样。[17]

引用这个实验并不是要证明电影表演只是通过剪辑产生的错觉。但它确实表明我们渴望对面部表情做出反应，不管这些表情是否真的传递了那些我们自认为看到的信息。

此外，电影演员必须比舞台剧演员更擅长用肢体语言和手势来交流思想。因为舞台剧演员的主要表现工具是他的嗓音，他的动作在多数时候是语言的伴随物或延伸。然而在影片中，肢体动作和手势在没有对白的情况下也能进行有效的表达（参见“闪回：无声电影：过去的表演”）。人物形象在银幕上的放大可以使演员用极其细微的动作传递思想。在特写镜头中看到肩膀微微耸动、手因紧张而颤抖或者脖子上肌肉和肌腱明显绷紧，这些比任何语言表达都重要。

展现肢体语言在电影表演中的威力的一个经典例子是杰克·帕兰斯（Jack Palance）在《原野奇侠》中扮演的枪手威尔逊（Wilson）——他在两部《城市滑头》（*City Slickers*）中都滑稽地模仿了这个角色。帕兰斯将威尔逊演成了邪恶的化身。每一个动作、每一个手势都很缓慢、谨慎，但很紧张，因此我们感觉威尔逊就像一条响尾蛇，缓慢、优美地移动，但随时准备在一瞬间发起攻击。当威尔逊缓慢地做着他的习惯性动作——戴上黑色皮手套练习射击时，帕兰斯让我们带着恐惧感受到了威尔逊对生命冷酷、无情的漠视。

电影表演与舞台表演的另一个差异是电影表演有两种类型的表演艺术。第一种适用于动作片 / 冒险片，我们可以称之为**动作型表演**（action acting）。这种表演对演员的反应、肢体语言、体能和特技都提出很高的要求，但它不依赖演员的智力和情感等深层的资源。相反，在**戏剧型表演**（dramatic acting）中，演员需要与另一人进行持续的紧张的对白，表现出动作型表演很少有的情感与心理深度。动作型表演是行为的艺术，而戏剧型表演则包括感觉、思考，以及情感和思想的交流。动作型表演浮于表面，鲜有细微之处。而戏剧型表演则深入内心，充满细腻和微妙之处。每一种表演方式都需要拥有特别的天赋或才能。

一些演员可以作两种类型的表演，但绝大多数演员更适合其中的某一种，通常会被指定扮演相应类型的角色。例如，克林特·伊斯特伍德本质上是一个动作型演员，而罗伯特·德尼罗则是个戏剧型演员（图 10.6）。与这两个演员都合作过的导演塞尔吉奥·莱昂内（Sergio Leone）如此描述他们：

---

[17] V. I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting*, memorial edition, translated and edited by Ivor Montagu (NewYork: Grove Press, 1958), p.168.

图 10.6　动作型表演与戏剧型表演

尽管克林特·伊斯特伍德一度尝试戏剧表演并获得了成功，但他最初是作为动作型演员而一举成名。上图是他在影片《拨云见日》(*Sudden Impact*)中饰演坏蛋哈里(Dirty Harry)。罗伯特·德尼罗在1991年的影片《恐怖角》(*Cape Fear*)中扮演一个邪恶的刑满释放分子(右图)。他一直以来都是最出色的戏剧型演员之一。他们两人也都主演过喜剧片，在评论家眼里和票房收入上都各有成败。

很难将伊斯特伍德与德尼罗放在一起比较。如果你仔细思考一下，就会发现他们甚至不属于同一行业。罗伯特·德尼罗将自己融入这个或那个角色中，就像别人披上大衣一样披上不同人物的个性，既轻松又优雅。而克林特·伊斯特伍德则披上一套盔甲，然后哐当一声放下头盔上生锈的面罩。正是这放下的面罩构成了他饰演的角色的形象。

……让我们仔细看着他。伊斯特伍德如梦游般穿梭于枪林弹雨中，但他却毫发未损，犹如钢铁之躯。波比[对德尼罗的昵称]首先是一个演员，而克林特首先是一个明星。波比在忍受煎熬，而克林特只是打一个哈欠。[18]

随着年岁的增长，伊斯特伍德在影片《不可饶恕》(*Unforgiven*)、《火线狙击》(*In the Line of Fire*)、《廊桥遗梦》和《百万美元宝贝》等影片中，给自己的“钢铁之躯”镌刻上了一些更深刻的主题，但莱昂内对他的描述今天依然没有过时。

尽管电影表演与舞台表演的基本目标一致，电影表演还是使用了根本不同的技巧。

五、演员的类型

除了将演员划分为动作型演员和戏剧型演员外，我们还可以考虑他们扮演的角色如何与他们自己的个性建立联系。在《戏迷入门》(*A Primer For Playgoers*)一书中，

[18] Sergio Leone, quoted in David Morrison, “Leonesque,” *American Film* (September 1989), p.31.

爱德华·赖特（Edward A. Wright）和朗西欧·唐斯（Lenthiel H. Downs）区分了三种类型的演员：角色再现型演员、解释与评论型演员、本色型演员。[19]

（一）角色再现型演员

角色再现型演员（impersonators）是指那些有能力摆脱自身的真实个性，并展现剧中人物个性的演员，尽管他们与剧中人物的共同点可能很少。这些演员可以完全沉浸在角色中，他们如此巨大地改变个人的、身体的和嗓音的特点，以至于看上去就是剧中人物本人。我们看不到角色再现型演员的真实身份。这类演员可以扮演的角色几乎不受限制。

（二）阐释与评注型演员

阐释与评注型演员（interpreters and commentators）扮演与自身的个性和外形非常相像的人物，他们在对这些个性特征作戏剧性阐释的同时，却没有完全失去自己的身份。尽管他们会稍微改变自己来适应角色，但并不打算根本改变自己的个性特点、体格特征或音质。相反，他们选择用自身最优秀的特点来渲染或阐释角色，或将角色修改，使之适合他们自身内在的长处。最终结果是在演员和角色之间、在真实身份和假想身份之间形成了一种有效的妥协。这种妥协给所刻画的人物增加了独特的新意，因为在演员念诵台词的过程中，他们流露出一些自己对角色的想法和感受，但没有脱离角色范围。因此这些演员可以同时评注和诠释角色。尽管这类演员可扮演角色的范围不如角色再现型演员那么大，但也还是相当广泛的。如果在这个范围内明智地给他们安排角色，除了能展示他们最优秀、最富魅力的品质外，还能给所扮演的每个角色带来创新和新鲜感。

（三）本色型演员

有些演员的主要天赋是展现自我，仅此而已，这些演员就是本色型演员（personality actors）。他们展现真诚、真实和自然等基本特点；由于外表出众、拥有与众不同的身体或嗓音特点，或其他一些通过影片给我们留下深刻印象的特殊品质，他们通常拥有吸引大众的魅力。这些演员，尽管很受欢迎，却不能胜任各种不同的角色，因为当他们试图脱离自己的基本个性时，就失去了真诚和自然的感觉。因此，他们必须完全符合被指定扮演的角色，或者角色必须是为他们量身定做的，适合他们的个性。

---

[19] Edward A.Wright and Lenthiel H. Downs, *A Primer forPlaygoers* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1969), pp.217–220.

无声电影：过去的表演

任何老式的事物，乍一看，都会给我们滑稽的感觉，直到我们熟悉了更老的款式或风格。然后这种陌生感逐渐消失，我们得以看到老式事物中具有普遍性的元素。

要完全理解最早的无声电影很困难，因为演员使用了当时盛行的舞台表演的夸张技巧，做出幅度很大且夸张的手势和鬼脸。以我们现代的审美观来看，这些不自然的、强迫性的手势和表情在特写镜头中尤其显得可笑，正如所附的丽莲·吉许（Lillian Gish）在《风》（*The Wind*，1928）中的剧照所显示的那样。

然而，随着电影表演艺术的发展，演员们意识到了做手势时有所克制和表现细腻表情的必要性。到了默片时代的最后几年，已经可以用最细小的肢体动作、手势或面部表情表达最深层的情感或展现人物灵魂的痛苦。

默片时代晚期的演员们能够清楚无误地向观众表达思想，不是通过嗓音，而是通过眼、口、手和肢体的动作。这种高度发展的哑剧艺术给了无声电影一种自足的、将叙事视觉化的表达方式，只需借助最少量的字幕。尤其擅长于这种艺术形式的是默片时代的三位最著名的电影喜剧大师：哈罗德·劳埃德（Harold Rloyd，《最后安全》[Safty Last]，1923），巴斯特·基顿（Buster Keaton，《夏洛克》[Sherlock]，法，1924；《将军》，1927；《汽船票》[Steamboat Bill]，法，1928）和查理·卓别林（《淘金热》[The Gold Rush]，1925；《城市之光》[City Lights]，1931）。下图所示为劳埃德在《最后安全》中摆出他最著名的滑稽姿势（参见第十一章，第 329 页）。

默片时代的大多数观众都掌握了解读面部表情、手势和肢体动作的技巧，而今天我们必须费劲琢磨才能理解它们。通过现代电影中描写内心戏的脸部特写镜头，我们接触到了很多面部

表情、手势和肢体动作，但它们通常持续时间很短，缺乏在最伟大的无声电影中展现的表情的细微变化。而默片时代的演员最擅长表达无法通过言语表达的思想。

如果我们要理解无声电影中的表演，就必须理解它们独一无二的“语言”的微妙和威力。这种语言既可以是无声的独白（单个人物的面部表情“讲述”着最细微的含义），也可以是无声的对白（通过面部表情和手势进行的对话）。通过特写镜头，无声电影的语言不仅能展现写在脸上的信息，而且能揭示外表背后的信息，它甚至可以把握同一张脸上同时出现的两种矛盾的表情。

然而默片演员的技巧并不限于脸部。演员的双手、胳膊、双腿和躯干都是有力的表达手段，用一种比文字语言更独特、更个性化的语言来表达思想。正如有声电影中的每个演员都有明显不同的音质，为他/她的言语表达方式所特有，无声电影中的每个演员也都有面部和肢体情感表达的个性化方式。

涉及整个身体的最有力的表达方式之一是演员的走路姿势，它在无声电影中通常是一种自然的、无意识的情感表达，并变成了演员独特银幕个性或风格的一个重要方面。当它被有意识地用于情感表达时，可以传达不同的情感，例如自尊、坚强的决心、害羞、谦虚和羞耻。

任何一个认为无声电影与现代有声电影相比是一种原始的、粗糙的艺术形式的人只要研究一下无声电影晚期的两部杰作就会改变看法，包括茂瑙执导的异常美丽的情节剧《日出》和法国导演阿贝尔·冈斯执导的伟大的史诗片《拿破仑》（最近经过修复，制成了4小时和5小时13分钟这两个版本的DVD）。这两部影片都极度复杂，不仅是就表演风格而言，而且在剪辑、构图、灯光、蒙太奇、三维错觉、摄影机运动、画面叠加和特殊效果等方面无不如此。这两部影片都在1927年公映——那是无声电影辉煌岁月结束的前两年。两部影片风格生动而完美，在无需字幕或标题的情况下就可以表达细致入微的含义。事实上，观看这种高质量的影片经常会让人感到困惑：电影是否应该学会说话。

在研究无声电影时，我们不仅可以观察一种不同的表演技巧，而且能够追溯它从夸张做作发展到严谨细腻，成为一门精致艺术的过程。这样，我们就可以学会欣赏这种艺术形式——它巨大的表现力在于使用一种普遍适用的语言。

图 10.7　制片厂的明星制度
尽管 1944 年的黑色电影经典《双重赔偿》（*Double Indemnity*）成为导演比利·怀尔德（Billy Wilder）的又一成功之作，这部影片显然也是明星制度下宣传当红影星芭芭拉·斯坦威克和弗雷德·麦克默里（Fred MacMurray）的手段。

六、明星制度

在过去，许多本色型演员和一些解释与评论型演员都被后来为大众熟知的明星制度利用，这种电影制作方式基于这样一种假设——普通电影观众对名人比对精彩故事情节或电影艺术更感兴趣。明星自然就是有巨大的公众魅力的演员。大型制片厂尽其所能来保持明星吸引公众的各种品质，并以明星形象的个性特征为中心制作相关影片。通常一部影片中明星的加盟是票房成功的主要保证。这些影片仅仅是一个合适的包装，通过影片展出并销售演员们诱人的各种东西，而演员只需展示他们的个性魅力（图 10.7）。

对一些导演而言，明星制度给他们带来了明显的好处。例如，约翰·福特和弗兰克·卡普拉将明星制度当作制造神话的机器，以约翰·韦恩、芭芭拉·斯坦威克（Barbara Stanwyck）、琪恩·阿瑟、亨利·方达、詹姆斯·斯图尔特和加里·库柏这些明星为中心打造他们的电影。这些演员展示了一贯的个性，在他们拍摄的每一部影片中都体现出一套始终如一的价值观。当他们出现在一部新的福特或卡普拉的影片中时，总是带给观众无尽的遐想，和先前扮演的角色遥相呼应。通过在明星周围安排他们的控股公司中一流的配角演员——也是扮演可以预测的、和之前拍摄的形象相呼应的角色——在某种程度上，福特和卡普拉利用预先设定的符号来象征他们想要角色表现的价值观，这样他们的电影神话王国就可以建立在已经具有神话般色彩的演员身上。

如此众多的明星带给观众无限遐想，这一事实影响了史蒂文·斯皮尔伯格对《大白鲨》中演员的挑选。他说：

> 我不热衷于招揽明星的做法，因为我认为，重要的是在你看影片时，不是坐在那里说："哦，看哪，是谁演了这个片子。他拍的上个片子是什么？还不

错吧！你不是喜欢她在这个、那个片子中的表演吗？”我并不是说我永远不与罗伯特·雷德福或保罗·纽曼或伯特·雷诺兹（Burt Reynolds）合作——我当然很想与他们合作。我是说对那些一半的冲突都很逼真的特殊类型的影片来说，如果伯特·雷诺兹扮演理查德·德雷福斯的角色，人们脑海中就会出现太多伯特在其他影片中的形象，如飙车、美女和炫目的动作等。我认为要花10到15分钟才能在记忆中消除某个人过去的印象。我有两个制片人，他们确实给了我相当的自由。我想做的任何事情，他们都没意见。他们一致认为：我们不应该找50万美元片酬的演员，而是要找合适的人选——能在合适的地方演好角色的好演员，并且不太出名。[20]

电影界普遍赞同斯皮尔伯格的想法。1960和1970年代，制片人开始物色知名度较小的演员，他们具有扮演多种角色的广泛能力和灵活性，片酬当然也比已成名的明星低一些。《2001：太空漫游》、《毕业生》、《出租车司机》和《大白鲨》等影片迅速走红，在没有大牌明星加盟的情况下取得了成功。一个崭新的时代开始了，出现了一批星光灿烂的天才演员，例如达斯汀·霍夫曼、罗伯特·德尼罗、朱迪·福斯特（Judie Foster）、梅丽尔·斯特里普、罗伯特·杜瓦尔和格伦·克洛斯。他们不是那些已经历市场检验的明星们的复制品，但能保证以上乘的表演给观众呈现充满新鲜感的、激动人心的角色。

这群新星的成功在很大程度上取决于演员选择影片的技巧。现代明星不再因为受制片厂合同的约束而被迫接受制片厂巨头分配的角色，他们常常是某个一揽子交易的一部分。这个交易可能还包括导演和编剧，他们都是同一经纪人的客户。在很多方面，演员经纪公司在决定拍摄的影片和主角人选时篡夺了大制片厂的一些权力，演员的高额工资又重新流行起来。

尽管明星制度在过去的30或40年中发生了巨大的变化，它并没有消失。围绕魅力型演员涌现的周期性的明星崇拜恰恰为明星制度的繁荣提供了充分的证据。我们通常会被熟悉的面孔和人物所吸引，因为我们似乎对熟悉的、可预见的、令人舒服的人物有一种心理需求。此外，就像西德尼·吕梅所说的那样：

在明星与观众之间有一种神奇的魔力。有时它基于明星的美貌或性感。但我并不认为这是唯一的原因。确实，像玛丽莲·梦露这样迷人至极的美女或像加利·格兰特这样英俊潇洒的帅哥也不乏其人（尽管为数不多）。艾尔·帕西诺试图使自己的外表看上去像所饰演的人物，一会儿蓄上胡子，一会儿留起长发，但不知为什么，即使是在温柔的时刻，他的眼中也会流露出巨大的愤怒，这令我和其他所有人着迷。我认为，每个明星都会激起一种危险的、控制不住

[20] Steven Spielberg, quoted in Crist, p.371.

的感觉。也许每一个观众都感觉自己就是可以处理、控制一切的人，符合明星具有的超凡素质。但克林特·伊斯特伍德确实与你我不同，对吧？或者是米歇尔·法伊弗（Michelle Pfeiffer）或肖恩·康纳利（Sean Connery），或是你心目中的谁。我确实不知道什么是成为明星的要素。但扑面而来的个性魅力无疑是最重要的因素。[21]

七、挑选演员

有时我能做的最好的事情就是为影片挑选演员。如果你挑选得当，影片就成功了一半，因为就算演员根本不听你的任何指令，你至少应该对他的表演负起一半的责任。是你从茫茫人海中，凭空挑出一个男人、一个女人或一个小孩，将他们安在你的电影画面中。[22]

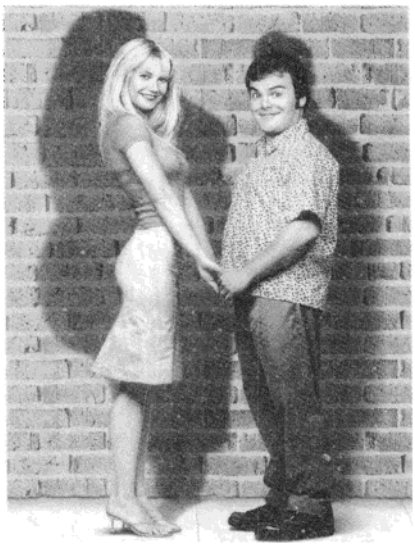
——史蒂文·斯皮尔伯格，导演

除了演员的演技，为他们选择适合的角色也是一个需要考虑的重要因素。如果演员的外表、面部特征、音质或自然流露的整体个性不适合片中人物，他们的表演可能无法令人信服。例如，亚历克·吉尼斯（Alec Guinness）或彼得·塞勒斯（Peter Sellers）作为演技型演员，尽管表演能力很强，仍不可能成功地扮演分配给约翰·韦恩的角色，让伯特·兰卡斯特（Burt Lancaster）扮演伍迪·艾伦饰演的角色也不会有多好的效果。

演员遴选方面不太严重的问题可以通过纯粹的表演能力或摄影技巧来解决。例如，在影片《海豚上的男孩》（*Boy on a Dophin*）中，身高 5 英尺 6 英寸的艾伦·拉德（Alan Ladd）与索菲亚·罗兰（Sophia Loren）演对手戏，而她身高 5 英尺 9 英寸，比拉德高出一头。但在一个表现他们并肩走着的场景中，拉德看上去至少和罗兰一样高，或者比她还稍微高一些。实际上罗兰走在一条专门挖的浅沟中，而摄影机并没有把这拍进去（图 10.8）。当男主演扮演的不是传统类型的有大男子气概的角色时，身高的差距似乎无关紧要。在影片《爱你六星期》（*Six Weeks*）中与玛丽·泰勒·摩尔（Mary Tyler Moore），以及在《相思是解不开的愁》（*Loversick*）中与伊丽莎白·麦戈文（Elizabeth McGovern）相比，达德利·摩尔（Dudley Moore）的身高均不如对方，但影片并未作任何掩饰。在《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》的电影版中，桑迪·丹尼斯（Sandy Dennis）饰演的人物汉妮不断被称为“瘦臀女孩”，尽管看上去恰恰相反。这种差异被丹尼斯的表演所掩饰；她扮演的女孩给人心理上的瘦弱感，比体形的相似有

[21] Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), p.67.

[22] Steven Spielberg, quoted in Crist, p.377.



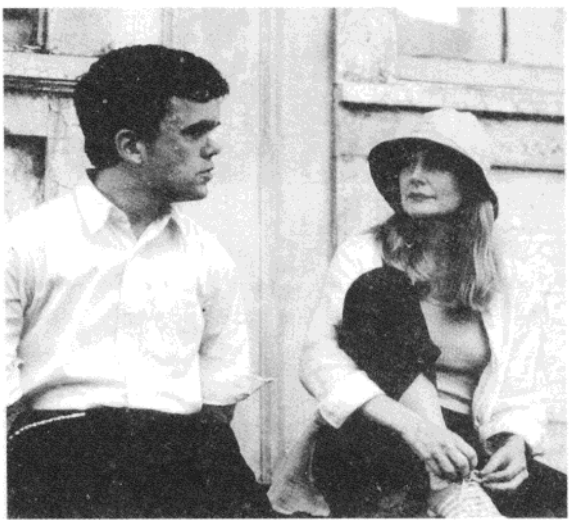


图 10.8 挑选演员时面临的身高问题
由于索菲亚·罗兰比艾伦·拉德高出 3 英寸，在浪漫剧《海豚上的男孩》的一个场景中，她站在比艾伦低一级的台阶上拍摄（左上图）。然而，按照传统，在喜剧故事中，爱情戏的男主演可以比他的搭档矮。这在影片《庸人哈尔》（*Shallow Hal*）中格温尼思·帕尔特罗和杰克·布莱克（Jack Black）的剧照中显而易见（右上图）。在新近的影片《心灵驿站》（*Station Agent*）中，帕特丽夏·克拉克森（Patricia Clarkson）事实上远远高于她那身材矮小但不失力量的搭档彼得·丁克莱（Peter Dinklage，左图），但观众完全相信影片中这两个复杂的人物确实互相产生了好感。

更大的说服力。

同样极其重要的是，任何影片的全体演员必须被看作一个团队，而不是互不相关的个人组成的大杂烩，因为每个演员不是单独出现在银幕上，而是与其他演员相互作用。因此必须考虑他们在银幕上一起出现的效果。例如，挑选像罗伯特·雷德福和保罗·纽曼这样两位男主演时，导演要确保他们有一定的对比特征，以便相互衬托不会混淆。挑选相同性别的演员时导演会考虑他们的肤色、体形、身高和音质上的对比。如果这些差别不明显，可以通过服饰、发型和面部的毛发（胡子剃得很干净、留着髭或胡须）等人为手段制造出对比。

演员们必须自然地或通过表演技巧展示出明显不同的个性特点，以便作为独特

图 10.9 群戏

在一些影片中，四个或者更多知名演员被选中扮演同等分量的角色，没有一个人在影片中领衔主演。图中所示是琼·库萨克（Joan Cusack）、凯瑟琳·基纳（Catherine Keener）、詹妮弗·安妮斯顿（Jennifer Aniston）和弗朗西斯·麦克多蒙德（Frances McDormand）共同出演妮可·哈罗夫森纳（Nicole Holofcenner）导演的《老友有钱》。

的人物相互区别。这在**群戏**（ensemble acting）中尤其重要，它是由一组角色同等重要的演员进行的表演，小组中没有谁作为领衔主演或处于支配地位。许多现代影片，如《山水又相逢》、《太空先锋》（*The Right Stuff*）、《四个毕业生》（*Reality Bites*）、《性、谎言和录像带》、《猜·情·寻》（*Chasing Amy*）、《幸福结局》（*Happy Endings*）、《老友有钱》（*Friends With Money*）都以群戏作为影片特色（图 10.9）。

挑选演员时难度最大的工作之一是寻找相互间能碰撞出情感火花的演员组合——最好这情感火花威力无比，令观众渴望在下一部影片中再看到他们联袂演出。好莱坞推出的影片中最重要的就是异性间的情感火花。史宾塞·屈塞曾与为数众多的女演员搭档，如拉娜·特纳（Lana Turner）、海迪·拉马尔（Hedy Lamarr）、珍·哈洛（Jean Harlow）和黛博拉·蔻尔（Deborah Kerr）。此后，他被选中与凯瑟琳·赫本一起，形成了一个无敌组合，创造了一次又一次的成功（图 10.10）。詹姆斯·斯图尔特和琼·阿利森（June Allyson）组合也被证明非常成功。伍迪·艾伦和黛安·基顿也合作得很好，也许胜过了伍迪·艾伦和米娅·法罗（Mia Farrow）组合。然而，

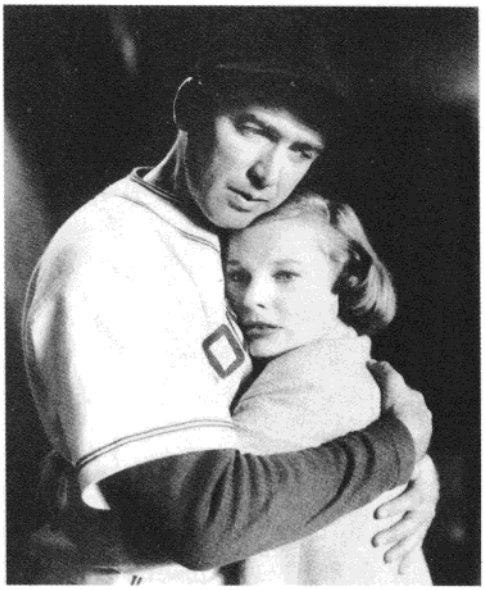


图 10.10　异性之间的情感火花

电影制片厂不断寻找最佳组合，以便让他们在一部又一部影片中演对手戏。到目前为止，很少有现代组合能达到凯瑟琳·赫本和史宾赛·屈塞组合（左上图）、詹姆斯·斯图尔特和琼·阿利森组合（右上图）或理查德·伯顿（Richard Burdon）和伊丽莎白·泰勒（Elizabeth Taylor）组合（左下图）的成功。

简单的事实是，真正能擦出情感火花的男女组合很少见，最近几年也少有魅力强大而长久的组合。

对于以人们熟悉的历史人物为题材或改编自通俗小说的影片，一些观众很可能在观影前，就已经对人物的形象有了明确的概念。这种情况下，演员的外表特征和内在个性就显得尤其重要。我们往往很难信任有违我们固有概念的演员，即使再出色的表演也很少能克服这种不利因素。

在挑选演员时经济方面的考虑也发挥了重要作用。某个著名演员可能是主角的最佳人选，但对一部预算有限的影片而言可能要价太高。或者一个演员已有片约，无法扮演这个角色。因此，挑选演员就成了一个在有限的影片预算和档期范围内选择可能的最优秀演员的工作。

对于那些有固定的忠实追随者的演员，制片人会抓住机会，让他们扮演不同于以往既定形象的角色，希望他们会自动吸引特殊的影迷。因此，玛丽·泰勒·摩尔

被选中扮演了《普通人》中冷酷的母亲，罗宾·威廉斯出演了《加普眼中的世界》、《死亡诗社》、《失眠》，史蒂夫·马丁出演了《天降财神》和《温馨家庭》(*Parenthood*)，金·凯瑞出演了《真人活剧》，而查理兹·德隆 (Charlize Theron) 则出演了《怪物》(*Monster*)。

比利·怀尔德挑选演员的办法可能比较独特，因为他为自己执导的很多影片编写故事情节，但他确实提供了展现选角重要性的典型例子。与常规的为一个已有的故事选角的方式不同，怀尔德在一开始经常只有关于某个故事的大致想法，然后开始寻找演员并签约。只有在他想要的演员同意加盟拍摄该影片之后，他才真正开始写作剧本。正如怀尔德所说："即使有一部非常精彩的戏，但必须由劳伦斯·奥利弗爵士和奥黛丽·赫本 (Audrey Hepburn) 来演，而如果他们没空，那又有什么用？"[23]

(一) 挑选演员的难题

为故事片挑选演员远远不止物色一名合适的演员然后签约那么简单。德国导演维尔纳·赫尔佐格 (Werner Herzog) 为《陆上行舟》(*Fitzcarraldo*) 挑选演员时的经历虽然并非典型，但它们确实展现了几乎任意一部影片都可能会遇到的各种问题。杰克·尼科尔森最初表示对扮演男主角很感兴趣，但他不久就失去了兴趣。后来，沃伦·奥提斯 (Warren Oates) 同意扮演影片的同名主角。然而，在影片开拍前四周，从未与剧组签合同的奥提斯打了退堂鼓，因为他不愿意在偏远的丛林地区待上三个月时间。耽误了两个月后，杰森·罗巴兹 (Jason Robards) 取代了奥提斯，米克·贾格尔 (Mick Jagger) 扮演配角，拍摄工作终于开始了。六周后，罗巴兹患上阿米巴痢疾就回国了。不久，米克·贾格尔由于别的片约而中途退出。由于找不到合适人选来代替贾格尔，赫尔佐格只好临时改写剧本去除该角色。拍摄工作暂停了两个月，导演四处寻找合适的主演人选。尽管克劳斯·金斯基 (Klaus Kinski，后来成为赫尔佐格的纪录片《我的魔鬼》[*My Best Fiend*] 中的主人公) 不是一个理想的选择——他无法展现片中那位陷于困境中的爱尔兰人的人格的温暖和魅力，赫尔佐格还是雇用了他，因为继续耽搁终将扼杀这部影片。

命运似乎在挑选演员的过程中也插了一杠，演员经常会因为扮演那些被别人拒绝的角色而一举成名。罗伯特·雷德福扮演的日舞小子 (Sundance Kid) 的角色曾被马龙·白兰度、史蒂夫·麦奎因 (Steve McQueen) 和沃伦·比蒂接连拒绝。在很短的时间里，蒙哥马利·克里夫特 (Montgomery Clift) 拒绝了 4 个角色，实际上促成了 4 个明星的诞生，他们扮演了这些角色之后一举成名：《日落大道》中的威廉·霍顿

[23] Billy Wilder, quoted in Tom Wood, *The Bright Side of Billy Wilder, Primarily* (New York: Doubleday, 1970), p.140.

(William Holden)、《伊甸园之东》(*East of Eden*)中的詹姆斯·迪恩(James Dean)、《浪漫风暴》(*Somebody Up There Likes Me*)中的保罗·纽曼和《码头风云》中的马龙·白兰度。吉恩·哈克曼受邀出演《普通人》中父亲的角色，本想答应下来，但因无法得到想要的报酬而作罢。影片《爵士春秋》最初安排理查德·德雷福斯扮演乔·吉登(Joe Gideon)，但他担心达不到角色要求的舞蹈水平，而且他习惯与那些比鲍勃·弗斯(Bob Fosse)更容易给演员自由的导演合作，因此角色就落入罗伊·谢德(Roy Scheider)手中。

尽管电影院广告栏处张贴的演员名字通常是决定影片票房是否成功的重要因素，有时也有例外的情况。《午夜快车》(*Midnight Express*)就是其中的一个。全剧没有任何著名的影星，而导演艾伦·帕克(Alan Parker)只导过一部影片，所以他的名字也并非家喻户晓。然而影片取得了成功，因为剧情的高度紧张和相对无名的演员的出色表演激起了观众的兴趣。同样，因拍摄《永不妥协》和《毒网》而成名的史蒂文·索德伯格，早先曾带着一群无名演员执导了影片《性、谎言和录像带》。而之后他又回到老路子，带着完全无名的剧组演员用数码摄像机拍摄独立制作的故事片，诸如《气泡》(图 10.11)。

图 10.11 无名演员

偶尔，一部影片会在演员完全不出名的情况下引起相当的关注。这个现象的一个极端例子就是《气泡》。这是导演索德伯格拍摄的独立影片，作为他对传统影片发行模式进行实验的一部分。影片用数码摄像机拍摄，成本不高，在马克·库班(Mark Cuban)的地标影院院线、收费有线电视的上映和 DVD 的销售几乎同步。它的"领衔主演"是影片外景地所在小镇的真实居民米斯特·威尔金斯(Misty Wilkins)、黛比·多米莱娜(Debbie Doebereiner)和达斯汀·詹姆斯·阿希礼(Dustin James Ashley)，以前从未演过任何影片。

图 10.12 扮演类型角色

在为《太空牛仔》(*Space Cowboys*)中四名主要的“老年”角色挑选演员时，导演克林特·伊斯特伍德和选角指导费里斯·霍夫曼(Phyllis Huffman)显然充分利用了伊斯特伍德、汤米·李·琼斯(Tommy Lee Jones)、詹姆斯·加纳(James Garner)和唐纳德·萨瑟兰(Donald Sutherland)这四名演员各自在年轻时通过长期扮演的类型角色塑造的广受欢迎的个性类型。

(二)扮演类型角色的陷阱

扮演类型角色(typecasting)将把演员限定在一个狭小的范围内，总是扮演几乎相同的角色。这是两种情况造成的必然结果。首先，电影制片厂有大量的资金投到所拍摄的每部影片中。因此，他们自然想挑选曾经成功扮演过同类角色的演员，希望能重演之前成功的一幕。其次，如果一个演员重复饰演一个相似的角色两到三次，演员在角色中体现的个性就会染上神话般的色彩，演员则会成为观众内心幻想的寄托(图 10.12)。一旦如此，观众不仅希望而且要求这个角色被一遍遍地反复重演，其间只能有一些细微的变化。对影迷来说，任何其他的东西都是背叛，是对那些与银幕上的虚构人物建立了一种非常私人化的关系的影迷的个人侮辱。

扮演类型角色存在的一种真正的危险是，若演员在早期扮演的角色过于深入人心，可能在以后的职业生涯中会被指定扮演相似类型的角色。例如，茜茜·斯派塞克在从影初期的银幕形象相当一致：年轻、单纯、聪慧、敏感但比较天真的小镇或乡村女孩。因为她在《煤矿主的女儿》(*Coal Miner's Daughter*)中扮演的洛莉塔·林恩(Loretta Lynn)是如此令人信服，以至于人们相信茜茜真的就是片中的人物，是真实

生活中的普通人。但事实上，茜茜·斯派塞克是个极其多才多艺的女演员，能够扮演几乎任何角色。后来她因在《不伦之恋》中成熟的表演获奥斯卡提名，展示了她的才能。

在影片《战鼓轻悄》中，罗伯特·德尼罗塑造的佐治亚乡村男孩布鲁斯给人们留下了如此深刻的印象，以至于人们为他有这么重的佐治亚口音感到惋惜，以为他会被局限在需要这种特征的角色中。以注重揣摩细节出名的德尼罗当年曾经带着一个收录机去佐治亚州研究当地居民的说话方式，以便把握所扮演角色所说的方言。通过精心挑选角色，德尼罗彻底打破了扮演类型角色产生的困境。他表明自己不仅能扮演不同类型的角色，而且能在心理上和体形上改变自己，展示所扮演的每个角色完全不同的个性。在《战鼓轻悄》中他扮演一个大联盟的二等接球手，患了霍奇金病。他表现出一种脆弱的特征，是一个巨人堆中的小个子。在《猎鹿人》(*The Deer Hunter*)中，他扮演了一个高大而强壮、安静而又自信的领袖。在《愤怒的公牛》中，他在影片前后期对自己的形象进行了改变，一开始他扮演一个年纪轻轻、身材修长、体格匀称的斗牛士杰克·拉莫塔。后来，他使体重迅速增加了 60 磅，在影片结束时扮演中年的拉莫塔。他的转型是如此完美，饰演的角色形象改变得是如此彻底，我们几乎忘了这一事实——我们在三个角色中看到的是同一个演员。达斯汀·霍夫曼也具备这种少有的才能，他在《毕业生》、《午夜牛郎》、《杜丝先生》(*Tootsie*)、《雨人》(*Rain Man*)、《胜者为王》(*Billy Bathgate*)、《我爱哈克比》(*I Love Huckabees*)、《拜见岳父大人 2》(*Meet the Fockers*)等影片中呈现的截然不同的人物形象就是例证。拉尔夫·费因斯在《辛德勒的名单》、《益智游戏》(*Quiz Show*)、《英国病人》、《蜘蛛》(*Spider*)、《不朽的园丁》(*The Constant Gardener*)和《伯爵夫人》(*The White Countess*)中的表现亦是如此(图 10.13)。

许多演员为防止陷入扮演类型角色的困境，谨慎地安排他们的职业生涯，采取各种可能的措施来规避风险。和德尼罗一样，加利·布塞(Gary Busey)在扮演某些角色时大大改变了体重和外表。他如此表述自己的原则："我的想法是寻找能帮我从一部影片转到另一部影片时实现 90 度转变的角色。我努力使自己在每个场景扮演的每个角色都具有某种新鲜、自然的感觉。"[24]

就挑选演员而言，过于英俊的男演员或出奇美丽的女演员都会有些不利之处，因为他们强大的吸引力在某种程度上会减少他们能扮演的角色的数量。演员保罗·纽曼在演艺生涯中期，说他挑选角色的自由度受到观众期盼的限制：

> 我认为这是很多因素的综合。我认为在我刚刚进入电影业时，观众给我的实验余地更大一些。例如，我不知道他们今天能否把我当成是洛基·格拉

[24] Gary Busey, quoted in Thomas Wiener, "Carny: Bozo Meets Girl," *American Film* (March 1980), p.28.

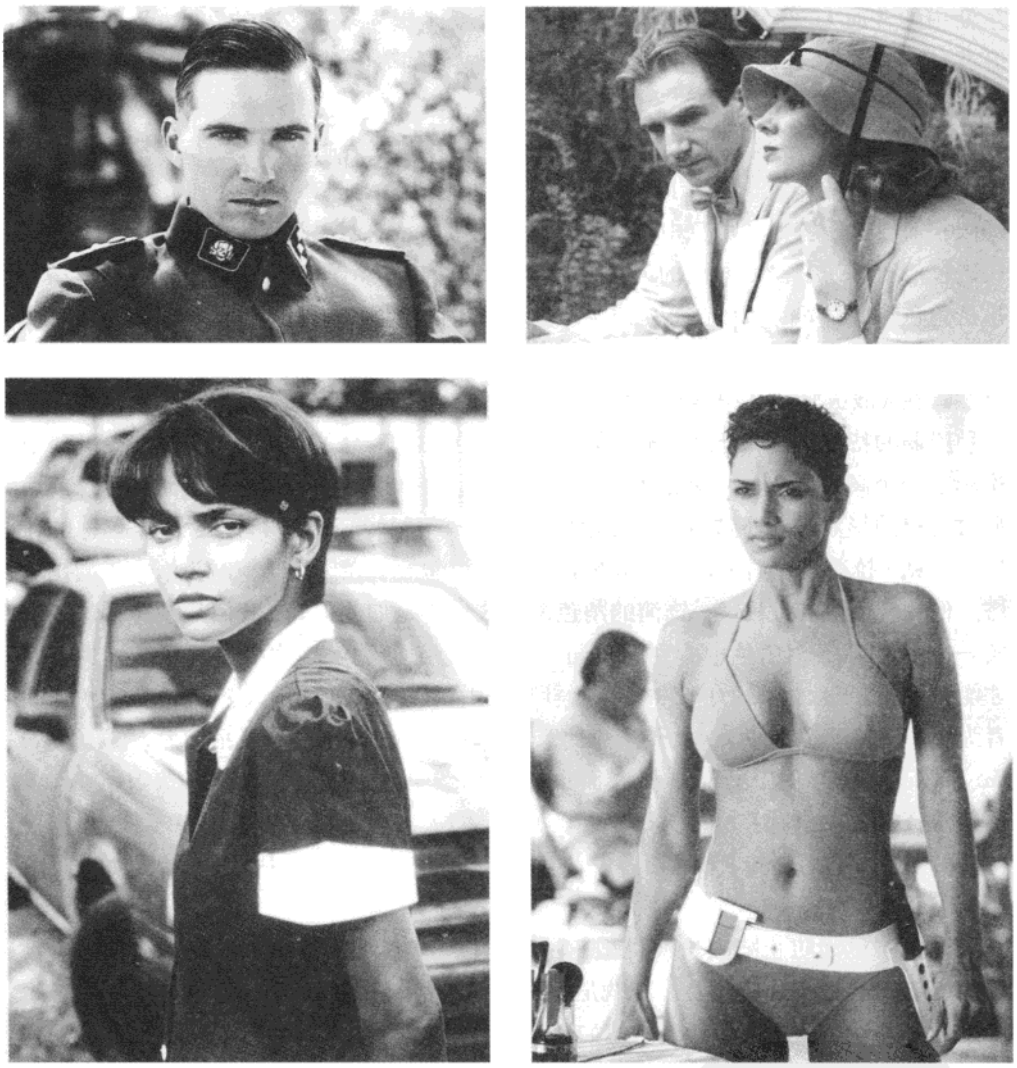


图 10.13 变色龙似的演员

甚至在没有特殊化装处理的帮助下，拉尔夫·费因斯就从《辛德勒的名单》中残忍的纳粹军官阿蒙·戈德(Amon Goeth，左上图)摇身变成了《伯爵夫人》中温和的双目失明的美国外交官、后来的俱乐部经理托德·杰克逊(Todd Jackson，右上图，与娜塔莎·理查森 [Natasha Richardson] 在一起)。同样，奥斯卡奖得主哈莉·贝瑞 (Halle Berry) 从《死囚之舞》(*Monster's Ball*) 中的女招待勒提西娅·穆斯古罗芙 (Leticia Musgrove，左下图) 成功地转变成詹姆斯·邦德系列影片的《择日再死》(*Die Another Day*) 中性感的金克丝·约旦(Jinx Jordan，右下图)。

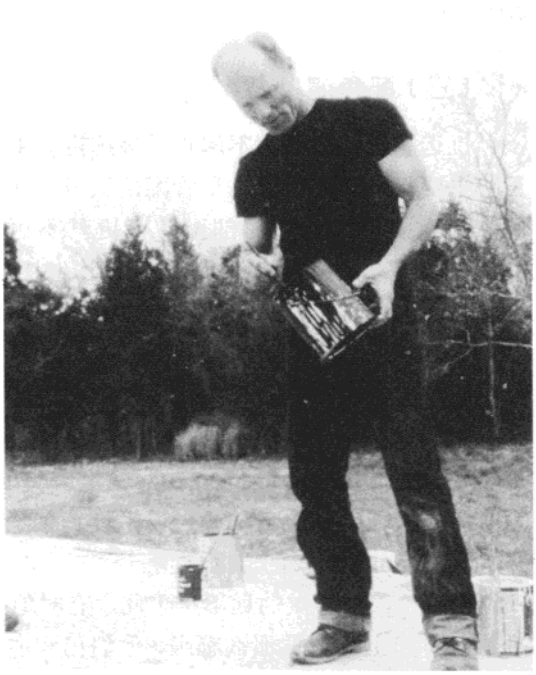


图 10.14　普通人

一张相当普通的面孔后面隐藏着的非凡才能，让简·亚历山大（左图）和艾德·哈里斯（右图）这样的演员在扮演角色时比那些更漂亮迷人的影星拥有更大的灵活性。

兹安诺。这太糟糕了，因为你若知道自己在影片中的出现会彻底地毁了整部影片，自己在观众心目中的既定形象会抵制任何新的表演尝试，那么作为演员再怎么在影片中拓展自己都没有意义了。[25]

有少数出色的主演可以被称为“普通人”，因为他们拥有普普通通的面孔。这些演员很少具备可以成为幻想对象或偶像演员的明星特征，但他们特有的平凡使他们在角色选择上具有很大的范围和灵活度。他们像变色龙一样，可以融入任何环境中，对于选择的任何角色都能扮演得令人信服且非常自然。吉恩·哈克曼、罗伯特·杜瓦尔、简·亚历山大（Jane Alexander）、本·金斯利（Ben Kingsley）和玛丽·斯蒂恩博根（Mary Steenburgen）等演员可能有更多种类的角色可以选择，仅仅因为他们不是已定型的光彩照人的好莱坞影星（图 10.14）。尽管他们都有自己独特的魅力，普通的外表使他们得以避免扮演同类型角色。吉恩·哈克曼很少在公共场合被人认出，但他从不担心。他并不想成为一个明星：“我喜欢被人看作一名演员。我想，这可能被当作是一种托词。但我担心一旦成了明星，就会无法接触那些我最擅长扮演的普通人。”[26]

---

[25] Paul Newman, quoted in Crist, p.64.

[26] Gene Hackman, quoted in Robert Ward, “I’m Not a Movie Star; I’m an Actor!” *American Film* (March 1983), p.42.

（三）配角演员

挑选演员的过程并不起止于挑选扮演主角的明星。在任何影片中配角演员都几乎与主要演员同等重要。尽管配角演员可能不像大牌明星那样具有票房号召力，他们与主要演员相比在每部影片中更具不可替代性。例如，乔治·拉夫特（George Raft）最初被选中在影片《马耳他之鹰》中扮演山姆·斯派德（Sam Spade），很容易想象他演这个角色的模样。但除了彼得·罗尔（Peter Lorre）以外还有谁能扮演乔尔·开罗（Joel Cairo）这个有怪习的角色？

配角演员所做的就是如此——辅助主要角色。他们与主要演员演对手戏，做他们的朋友、对手、雇主、雇员、领导，甚至是衬角（与他们形成对比的人物，用于清楚地定义主要人物的个性）。配角演员使明星们发出更耀眼、更清晰、更明亮的光芒，为他们提供了一个恰当的平台，有助于全方位地呈现主要人物的性格特征，并轮廓鲜明地凸显出最重要的方面。

但配角演员所做的远不止于此。有时他们塑造的人物本身就很出色。尽管他们的光芒不如主要演员那么耀眼，他们仍和明星演员们一起（也经常在没有明星时）在影片中创造了一些最令人难忘的片段。让我们回忆一下吉恩·哈克曼、埃斯特尔·帕森斯（Estelle Parsons）、达伯·泰勒（Dub Taylor）、基恩·怀尔德（Gene Wilder）、迈克尔·波拉德（Michael J. Pollard）为影片《邦妮和克莱德》，巴特福里·麦奎因（Butterfly McQueen）为《乱世佳人》，托马斯·密歇尔（Thomas Mitchell）为《史密斯先生到华盛顿》和《关山飞渡》（*Stagecoach*），斯特林·海登（Sterling Hayden）、斯利姆·皮肯斯（Slim Pickens）为《奇爱博士》、本·约翰逊（Ben Johnson）为《最后一场电影》、斯特罗瑟·马丁（Strother Martin）为《大地惊雷》、《虎豹小霸王》、《铁窗喋血》（*Cool Hand Luke*），塞尔玛·里特（Thelma Ritter）为任何电影，露西尔·本森（Lucille Benson）为《第五屠宰场》（*Slaughter Five*）、《银线号大血案》（*Sliver Streak*），保罗·杜雷（Paul Dooley）为《大力水手》（*Popeye*，饰演温痞[Wimpy]）、《告别昨日》（Breaking Away，饰演父亲），斯卡曼·克罗瑟斯（Scatman Crother）为《银线号大血案》、《闪灵》、《飞越疯人院》，约翰·古德曼（John Goodman）为《爱到最高点》（*Everybody's All-American*）、《午夜惊情》（*Sea of Love*）、《直到永远》，马丁·兰道（Martin Landau）为《恋爱刺客》（*Tucker*）、《爱与罪》（*Crimes and Misdemeanors*）、《埃德·伍德》（*Ed Wood*），史蒂夫·布斯塞米（Steve Buscemi）为《冰血暴》和其他众多独立电影奉献的表演。这些精彩的表演充分说明了配角演员对任意一部影片的总体制作水平的重要贡献（图 10.15）。

可能除了麦考利·库尔金（Macaulay Culkin）、海利·乔·奥斯蒙（Haley Joel Osment）和达科塔·范宁外，现代电影很少出现秀兰·邓波儿（Shirley Temple）、朱迪·加兰或米基·鲁尼（Mickey Rooney）这样耀眼的童星。但儿童演员作为配角仍然发挥了

图 10.15 配角演员
在与扮演主角的明星和其他配角演员相互合作的过程中，配角演员能帮助阐明主要人物最重要的特征，并能够在这个过程中创造出最令人难忘的片段。上图所示为影片《后窗》(*Rear Window*) 中塞尔玛·里特(Thelma Ritter)在照顾詹姆斯·斯图尔特的镜头，下图表现影片《冰血暴》中史蒂夫·布斯塞米和彼得·斯托马 (Peter Stomare) 在进行肮脏的交易。

重要作用，还经常夺去主要演员的光芒。绝大多数儿童演员似乎有一种展现自然和真诚的天赋，而这一点在电影表演中十分重要。儿童演员在《外星人》、《西雅图不眠夜》、《黑神驹》(*The Black Stallion*)、《目击者》(*Witness*)、《天堂电影院》、《美国往事》(*Once Upon a Time in America*)、《阿甘正传》、《钢琴课》、《甜心先生》(*Jerry Maguire*)、《第六感》、《悲怜上帝的小女儿》(*Ponette*)、《屠夫男孩》、《星际战争》等影片中的精彩表演，显示了精心挑选演员可以达到的影片质量。(图 10.16)

(四) 特殊选角的挑战

当影片必须讲述一个人物多年的生活历程时，就存在一个不同寻常的选角问题。如果影片只讲述两个时期的故事——例如青年时期和老年时期，选角指导就可以很轻松地雇用两个不同的演员。在《泰坦尼克号》中年轻时由凯特·温斯莱特 (Kate Winslet) 扮演的主角，年老时则由格洛丽亚·斯图尔特 (Gloria Stuart) 扮演。几个突

图 10.16 温柔的年代

影片《第六感》的巨大成功很大一部分应归功于小演员哈利·乔·奥斯蒙(在上图中和联合主演的明星布鲁斯·威利斯 [Bruce Willis] 在一起)。也许尼尔·乔丹的影片《屠夫男孩》中最让人难忘的收获是 12 岁的埃蒙·欧文斯(Eamonn Owens)对片名角色弗兰切·布拉迪(Francie Brady)所作的非凡演绎(下图)。

出的例子可以表明这个策略效果很好。在《美国往事》中，斯科特·舒兹曼（Scott Schutzman）天衣无缝地变成了罗伯特·德尼罗，詹妮弗·康纳利（Jennifer Connelly）令人信服地变成了伊丽莎白·麦戈文（Elizabeth McGovern），拉斯蒂·雅各布（Rusty Jacobs）随着年龄的增长顺利地变成了詹姆斯·伍兹（James Woods）。对大多数观众来说，《天堂电影院》中的人物托托的转变不怎么让人信服。托托从一个淘气的小男孩（萨尔瓦多·卡西欧饰）变成了一个英俊的少年和青年（马里奥·莱奥纳迪 [Mario Leonardi] 饰），最后变成一个自信而老于世故的中年电影导演（雅克·培林 [Jacques Perrin 饰]）。在这部影片中，各个演员的五官、轮廓、牙齿、头发和肤色等特征都不太相配。然而，在索德伯格的《英国佬》（*The Limey*，1999）中不同年龄段的匹配堪称完美，非常与众不同。年长的演员特伦斯·斯坦普（Terence Stamp）将他在 1967 年年轻时出演的《苦命母牛》（*Poor Cow*）中的几个简短的镜头和那些 90 年代末拍摄的镜头剪辑在一起，从而自己扮演了年轻时的角色。（具有讽刺意味的是，附在影片 DVD 版的评论中，索德伯格说这是他能使用的唯一一个斯坦普“年轻时”的表演片段，因为这个演员早期扮演的角色在长相或举止方面往往很怪异）。

通常，当人物的变化发生在成年后，导演会选择使用化装技术来弥补，正如朗·霍华德在《美丽心灵》（*A Beautiful Mind*）中使用的方法那样，在影片中，纳什夫妇（拉塞尔·克罗和詹妮弗·康纳利饰）从青年时代一直携手到老。在《艾莉丝的情书》（*Iris*，图 10.17）中，导演理查德·艾尔（Richard Eyre）需要描写著名英国小说家艾莉丝·默多克（Iris Murdoch）从早年的写作生涯一直到患老年痴呆症去世为止的生活经历。

图 10.17 长大

为在影片中逐渐成熟的角色挑选年轻时的扮演者时，通常都需特别小心。这组插图体现了理查德·艾尔在影片《艾莉丝的情书》中的英明选择，分别用凯特·温斯莱特（左图）和朱迪·丹奇（右图）扮演青年和晚年的英国小说家艾莉丝·默多克。

所以他挑选了两位演技精湛的演员：凯特·温斯莱特（又一次出演双人角色中的一个）和茱迪·丹奇（Judi Dench）。尽管她们从来不在同时拍摄，然而通过各自的研究揣摩和敏锐的直觉，她们出色地共同塑造了同一人物的两个形象。导演斯蒂芬·戴德利（Stephen Daldry）在《时时刻刻》中试图用同样的方式处理劳拉这个人物。由朱丽安·摩尔（Julianne Moore）扮演的劳拉，从一个年轻的妻子和母亲渐渐变成了一个老妇人。起初，在给摩尔拍摄完早期的长段场景后，他改用一个老得多的女演员来接着扮演老年阶段的劳拉，并拍摄她在一个非常戏剧性的场景中的镜头。然而，当影片已基本完成，戴德利仔细观看了影片效果之后，最终还是认为只有摩尔，经过化装和易容成老年形象，才能准确把握这个需要在影片中性格特征保持不变的人物的神韵。他重新拍摄了这段后期镜头以适应演员的变更。

（五）临时演员和小角色

挑选临时演员是另一个需要重点考虑的环节，因为临时演员经常需要出演一些非常重要的场景。如果他们不能做出恰当的反应，或者如果他们的面部不能呈现出与相关场景相符的表情，该场景效果就会被破坏。在某种意义上，临时演员是有自身独立性的演员，而不仅仅作为影片故事的背景而存在。出于这个原因，制片厂雇用选角导演去招聘临时演员来满足影片需要。通常，这个工作在实际拍摄地完成。负责挑选临时演员的导演比剧组提前到达外景地，花费大量的时间寻找具有适合剧情的面孔、背景和性格的临时演员。

朱迪·汉默（Jody Hummer），1984 年梅尔·吉布森主演的影片《大河》（*The River*）的外景地选角导演，需要为影片寻找两组不同的临时演员。一组由农民构成，他们将聚集在一个被迫拍卖的农场的拍卖会上。这一场景中的许多临时农民演员都曾经历过这种拍卖会，因而表现出巨大的悲痛甚至落泪，他们的真挚在银幕上展露无遗。第二组临时演员将扮演一群流浪汉，被影片中的恶棍雇用，去破坏保护沿岸农场免受洪灾的堤坝。为了找人扮演这些流浪汉，汉默征集了一群长相粗野的无业游民，他们看上去很绝望，愿意接受任何工作。

在挑选临时演员时，每一张面孔必须合适，符合我们事先形成的想法，如农民应该长什么样，卡车司机应该什么样，流浪汉看上去又该是什么样。每个临时演员必须符合某一类型，但他的模样又应该与这群人中的其他人不同。这样，这一特殊群体的典型人物形象就产生了（图 10.18）。

挑选临时演员并不总是基于外表，因为他们扮演的角色可能需要某种特殊的技艺。即使在银幕上亮相时间非常短，他们也必须自然、不忸怩作态、令人满意地完成所分配的任务。鲍勃·弗斯（Bob Fosse）要求在他的影片中表现绝对的真实。如果一个场景需要服务员端茶送水，他会用真正的服务员而不是演员，因为他们知道怎

图 10.18　临时演员

如图所示，在影片《堂皇》(*Tne Majestic*)中，导演弗兰克·达拉邦特(Frank Darabont)挑选了众多不同长相的临时演员来衬托主演金·凯瑞、马丁·兰道(Martin Landau)、劳利·霍顿(Laurie Holden)和大卫·欧顿·斯蒂尔斯(David Ogden Stiers)。

样正确地将玻璃杯放在桌上。

一部影片实际上是通过剪辑过程串成一个整体的很多个小片段，因此，伟大的影片是那些包含尽可能多精彩片段的影片，在很多情况下，这些精彩的瞬间不是由明星而是由配角演员或临时演员创造的。如果我们过于沉浸在明星的表演中，而完全没有意识到配角演员、龙套演员和临时演员所创造的精彩片段，我们就会失去电影体验的一个重要组成部分。例如，在泽菲雷里的《驯悍记》中，银幕上充满了各种迷人的面孔，从主要的配角演员到一闪而过的群众演员。在一部精心挑选演员的影片中，不存在效果很弱的环节。演员中的每一个人都对影片有重要的作用，不管他/她在银幕上出现 5 秒钟、5 分钟，还是 2 小时。

八、演员是创造性的贡献者

据说，阿尔弗雷德·希区柯克认为，应该像对牲口一样对待演员，而且他拍摄电影时对每个镜头都有完整、详细的计划。其他导演，如伊利亚·卡赞则将演员视为影片制作过程中的合作者。这个态度在卡赞对影片《码头风云》的著名情节“我本可以成为一个上进的人”的讲述中得到了很好的说明(图 10.19)：

图 10.19 赞扬演员

导演伊利亚·卡赞曾称赞马龙·白兰度在《码头风云》这个令人难忘的镜头中的自我执导（图中另一人为罗德·斯泰格尔 [Rod Steiger]）。

我因为执导了这个场景而受到高度评价，但事实上我并没有执导它。当（摄影师）鲍里斯·考夫曼（Boris Kaufman）和我考虑好怎么布景时，已经过了凌晨时分，而白兰度四点就要离开。什么也做不了，唯有让演员各就各位——然后开始拍摄——谁坐在椅子的哪边？有关系吗？从拍摄日程表上看，到这个时刻，白兰度和斯泰格尔已经知道各自的身份和场景的拍摄内容——当时他们比我了解得还清楚——所以我没跟他们说什么。

当然，在那个场景和整部影片中最重要的因素是白兰度，而我感觉他的表演中不同寻常的地方在于，他的硬汉外形和极其细心而温柔的行为构成的对比。当他的兄弟拔出手枪强迫他做坏事时，又会有哪个演员，会将手放在枪上像抚摸一般温柔地将它推开？还有谁会用充满爱和忧伤、显示极度痛苦的责备语气说出“噢，查理！”？我没有指导这些，马龙给我示范了这个场景应该怎么表演，正如他经常做的一样。我指导也不可能达到这样的表演水平。[27]

[27] Kazan, p.525.

现代电影越来越倾向于让演员发挥重要作用，让他们决定所扮演角色的个性特征，并允许他们深度参与整个创作过程。在《暴风雨》（*The Tempest*）中指导苏珊·萨兰登（Susan Sarandon）后，导演保罗·马祖斯基（Paul Mazursky）高度评价她作为合作者的作用："在拍摄《暴风雨》时，苏珊使人物比我原先所写的更丰富、更具多面性。她有很多很好的意见，由于她的建议，我对剧本进行了许多修改。苏珊经常跟我说，'这里有点不对；我确实认为这是老掉牙的做法'。通常她是对的。"萨兰登欣赏和导演之间这种轻松的、相互切磋的关系，喜欢出演那些"你可以表达任何想法"的影片。她说："我想我没有拍摄过一部自己不参与剧本修改的影片，除了《满城风雨》（*The Front Page*）以外。比利·怀尔德对影片有一套非常古怪的观念，要求做到逐字逐句与剧本保持一致。"[28]

达斯汀·霍夫曼因对《毕业生》中人物的形象塑造做了几个重要改进而受到导演迈克·尼科尔斯的肯定。他相信演员和导演之间应该是一种真正的合作关系，而不是传统上想象的那种情形——一个被认为"稳重而客观"的导演简单地"控制"着一个"神经质的、过于强调自我意识"的演员。霍夫曼作了如下解释：

> 我认为一些导演的思想有些闭塞，没有意识到演员能够发挥的作用。你有时会听到导演说："是的。我让那个演员这么表演：我必须鼓励他。我必须激励他，使他比自己想象中能做到的更好。"也许有很多应归功于演员的场景，是他们鼓励导演进入以前从未进入的领域，而且我认为在很多场景中，影片由于演员的发挥而更加出色。他们会说："这个演员太强调自我意识了——只关心他自己的角色。"其实不然。演员也能像导演一样考虑"整体"，而且经常这么做。我们当然关心自己的角色，但我们也对整部影片负有责任，我认为我们中的多数人并没有忽视这种责任。[29]

霍夫曼与导演西德尼·波拉克（Sydney Pollack）关于影片《杜丝先生》的矛盾有详细的记载。在与波拉克争夺《杜丝先生》的最终控制权时，构思了影片剧情并想付诸拍摄的霍夫曼最终和导演达成妥协：波拉克拥有影片的最终剪接权（final cut，最终剪辑版）；但霍夫曼保留对剧本与选角工作的许可权，和进入剪辑室观看影片剪辑的权利，以及在制作最终版前表示异议、提出修改方案的权利。

女演员艾玛·汤普森（因《霍华德庄园》中的表演而获奥斯卡最佳女主角奖）为改编自小说《理智与情感》的同名影片撰写了剧本，并因此获奥斯卡最佳剧本奖，但很显然，这个因素并没有使她在主演李安导演的这部影片时更轻松一些。在与剧本

[28] Paul Mazursky, quoted in Stephen Farber, "Who Is She This Time?" *American Film* (May 1983), pp.32–33.

[29] Dustin Hoffman, "Dialogue on Film," *American Film* (April 1983), p.27.

一起出版的制片日记中，汤普森让读者充分感受到一个处于拍戏过程中的演员（即使她是一个明星）日复一日必须面对的压力。当拍摄接近尾声，她需要拍摄一个要求很苛刻的感情戏，她记录下了对整个过程的内心感受。

> 这场戏很有意思但又有难度——让我把埃莉诺[Elinor，她扮演的角色]的情感爆发控制在适当的程度。这种控制程度完全依赖李安——我无法完全从中摆脱出来。到目前为止很满意，希望我今天下午能再次成功。几乎不能吃，胃像打了结。当然，我们多数情况下不按顺序拍摄——因此我在上一场景中已经演了感情失去控制的戏，我试图表现得越不由自主越好。那是一个膈膜左右一切的例子。我记得父亲去世后不久我上银行去处理他的文件。我感觉出奇的平静，坐在办公室里与经理谈话。突然，我的横膈膜开始抽动，我不由自主地开始哭泣。回家路上，我的肩膀在不停地抽动，我边走边想：这很奇怪，因为我无法停止，根本无法控制它。以前或以后从来没有发生过这种情况，似乎情感与真实想法没有直接联系。那就是在上个场景中——当埃莉诺发现爱德华[她爱的男人]并没有[像她原来想象的那样]结婚时——我想再次呈现的效果。而现在这场戏中更多的是愤怒——一种我一直觉得很难表达的情感。这是一种无名之火，很难模拟，来得很突然。埃莉诺对玛丽安娜[Mariane，她的妹妹]感到很愤怒，但她又很痛恨这种愤怒的感觉，不知道该怎么做。就像看到有人想把精灵塞进瓶子里一样。到头来我用了几种不同的方法表演，以便剪辑时李安有充分的选择。他也不知道什么样的情绪合适，直到他把它们放在前后情节拍摄效果中观察。这在拍电影时的确是个麻烦——有时你不知道如何给情感定位，唯一安全的方法是提供尽可能多的选择。[30]

也许演员对影片总体执导过程施加影响的最极端的例子是乔恩·沃伊特（Jon Voight）对影片《荣归》提出的创作建议。经过两天的拍摄，导演海尔·艾希比（Hal Ashby）意识到了沃伊特对他所饰演的角色产生的巨大影响，就扔掉了原先的剧本。从那一刻起，他们一边写剧本一边拍摄。艾希比描述了整个过程：

> 拍摄的头一天晚上，我会和演员们谈话，说“我想这是我们明天应该拍的内容”，然后给出要这么做的理由。他们都会拿着自己的台词进来，他们都非常棒。他们好极了。这都是由乔恩扮演的人物带动的——由于他的定位问题，我扔掉了原先的剧本。那个人物遭到了无数人的反对——几乎每个人，包括简·方达，都要乔恩演得更有男子汉气概些。

[30] Emma Thompson, *The "Sense and Sensibility" Screenplay & Diaries: Bringing Jane Austen's Novel to Film* (NewYork: Newmarket Press, 1995), pp.266–267.

所有这些创造性的建议都来自演员乔恩·沃伊特。为了让他参加剧组，艾希比不得不与联美公司进行斗争。当艾希比告诉制片人迈克·迈达弗埃（Mike Medavoy）希望沃伊特加入演员阵容时，他断然拒绝："不可能。绝对不可能。他没有男性魅力。"然后他搬出"一大堆的理由说明为什么不选乔恩扮演这个角色"。[31] 最后沃伊特凭借这个角色荣膺奥斯卡最佳男主角奖。

九、对演员的主观反应

我们对演员的反应是非常主观和个人化的，我们的观点也经常会和朋友或我们喜爱的评论家的观点完全相反。评论家们对演员表演的个人反应也截然不同。人们对于演员梅丽尔·斯特里普也有各种不同的反应，梅丽尔自己总结了一下这个问题：

> 一年一次，我会跟随影片去各地宣传，听取人们的意见，或阅读人们的来信，它们告诉我人们对我的看法。这是个惊人的发现。我有太多的习惯性动作……或没有足够多的习惯性动作……无法成为一个真正的电影明星。有人说，我没有在角色中体现出足够多的我自己的个性。[32]

那些认为她有太多特殊习惯的人很显然将它们看作表演手法或技巧，是为让观众意识到她是在表演。其他人则将她的特殊习惯（神经性面肌抽搐）看成是人物很自然的一部分，并把她当作所饰演人物的人格特征的完美化身。或许斯特里普的表演风格是否有效只是演员选择方面的事情。她的特殊习惯似乎很适合影片《夜深人静》——影片的观众一直怀疑她是凶手。面部的神经性抽搐使我们怀疑她所饰演的剧中人物是在演戏，因为她试图欺骗罗伊·谢德（扮演一个精神病专家）。但《时代》周刊影评人理查德·西克尔（Richard Schickel）也曾对她在影片《西尔克伍德》（*Silkwood*）中的表演技巧表示反对：

> 她是个擅长表现精心策划的效果的演员，适合扮演内秀而聪明的女性。但要演绎这样一个角色——抛弃了三个孩子，与一个相当懒惰的男朋友和一个女同性恋住在同一套房子里；为了显示对地方当权者的鄙视，她向他们快速抖露了一下赤裸的胸脯——她立刻显得不自然、缩手缩脚。[33]

尽管有些演员看起来创造了各种不同的银幕形象，绝大多数明星仍有一些基本的形象，某种深层的个性特征会出现在银幕上他们扮演的每个角色中（图 10.20）。

---

[31] Hal Ashby, quoted in "*Dialogue on Film*," *American Film* (May 1980), p.55.

[32] Meryl Streep, quoted in Richard Schickel, "A Tissue of Implications," *Time* (December 19, 1983), p.73.

[33] Schickel.

图 10.20 明星展现了什么？
绝大多数电影明星不断地在银幕上展现出他们个性的基本特点。甚至在那些稍稍尝试改变这些明星基本个性特点的影片中，这条定理依然有效。最好的证明如图所示：茱莉亚·罗伯茨和布拉德·皮特在《墨西哥人》中扮演昔日的情人。

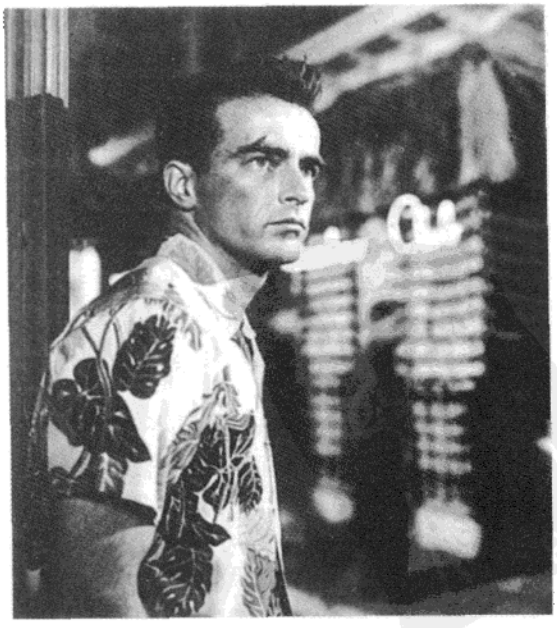


图 10.21 特殊的个性
如图所示为蒙哥马利·克里夫特在影片《乱世忠魂》(*From Here to Eternity*) 中塑造的一个令人难忘的形象——意志坚强的号手罗伯特·李·普鲁特(Robert E. Lee Pruitt)。克里夫特给人一种不同寻常的脆弱感，"对可怕的痛苦有一种几乎像受虐狂般的感受"。

这些就是基本特征，无法改变，而聪明的角色安排不会要求这类演员抛开他/她基本的个性特点。导演西德尼·吕梅在讨论蒙哥马利·克里夫特的特殊个性时作了如下评述（图 10.21）：

> 蒙蒂（蒙哥马利的昵称）作为一名演员——当然他是最伟大的演员之一——有个与常人很不一样、与表演才华没什么关系的特点。他身上有一种脆弱的特性，一种易受伤害的个性，对可怕的痛苦有一种几乎像受虐狂般的感受。你若选择蒙蒂来扮演不需要这种个性的角色，那你就太愚蠢了。[34]

自测问题：分析表演

1. 你觉得哪些角色的演员选择是正确的？哪些角色的演员选择不好？为什么？
2. 演员的身体特征、面部特征和音质与他们将要塑造的人物形象是否符合？
3. 如果演员的表演不令人信服，是因为选角不当，还是因为他的表演不能胜任角色？
   a. 如果问题在于选角不当，若由你执导影片，你会选谁扮演这个角色？
   b. 如果演员不能胜任角色，他/她失败的主要原因是什么？
4. 扮演主要角色的演员需要进行什么类型的表演，动作型表演还是戏剧型表演？演员是否适合角色要求的表演类型？如果不是，为什么？他们的缺点和不足在哪里表现得最明显？如果很适合，他们特殊的表演类型在哪个场景最明显？
5. 根据你对他们过去表演的理解，将演员分为主要的三类：角色再现型演员，阐释型演员或本色型演员。
6. 根据每个领衔主演的情况分别考虑以下问题。
   a. 演员是否更多地依赖他/她的个人魅力，或试图成为片中的人物？
   b. 在人物刻画中演员是否自始至终都真实可信，还是不时地脱离人物？
   c. 如果演员的表演不自然，是因为他/她过于夸张或呆板、机械吗？这种不自然是在演员念诵台词时，还是在表演身体动作时更明显？
7. 在哪个具体的场景中演员的表演尤其富有表现力或没什么表现力？为什么？
8. 在哪些场景中，演员的面部表情用于脸部特写镜头中？哪些脸部特写镜头效果特别好？
9. 配角演员阵容是否强大？每个配角发挥了什么作用？每个配角如何帮助明星表现出个性的不同方面？配角演员是否创造了令人难忘的瞬间，或者抢了主角的镜头？如果是，出现在影片的什么位置？
10. 小角色和临时演员在影片中发挥了什么作用？他们的脸型和身材是否经过精心挑选，以符合我们预先设想的形象？他们是否自信、自然地完成了他们的“工作任务”——如果有的话？

---

[34] Sidney Lumet, quoted in with Ross Firestone, "*Sidney Lumet–On the Director,*" in *Movie People: At Work in the Business of Film* (New York: Lancer Books, 1973), p.58.

学习影片列表

《亚当的肋骨》(*Adam's Rib*, 1949)
《非洲皇后》(*The African Queen*, 1951)
《来自天上的声音》(*The Apostle*, 1997)
《尽善尽美》(*As Good As It Gets*, 1997)
《雄霸天下》(*Becket*, 1964)
《断背山》(*Brokeback Mountain*, 2005)
《卡波特》(*Capote*, 2005)
《铁拳男人》(*Cinderella Man*, 2005)
《撞车》(*Crash*, 2005)
《为戴茜小姐开车》(*Driving Miss Daisy*, 1989)
《象人》(*The Elephant Man*, 1980)
《冰血暴》(*Fargo*, 1996)
《乱世忠魂》(*From Here to Eternity*, 1953)
《晚安，好运》(*Goodnight, and Good Luck*, 2005)
《愤怒的葡萄》(*The Grapes of Wrath*, 1940)
《霹雳上校》(*The Great Santini*, 1979)
《暴力史》(*A History of Violence*, 2005)
《大路》(*La Strada*, 1954)
《午夜牛郎》(*Midnight Cowboy*, 1969)
《我的左脚》(*My Left Foot*, 1989)
《大人物拿破仑》(*Napoleon Dynamite*, 2004)
《妮尔的芳心》(*Nell*, 1994)
《北方风云》(*North Country*, 2005)
《码头风云》(*On the Waterfront*, 1954)
《走出非洲》(*Out of Africa*, 1985)
《钢琴课》(*The Pianist*, 2005)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)
《雨人》(*Rain Man*, 1988)
《现实的创痛》(*Reality Bites*, 1994)
《辛德勒的名单》(*Schindler's List*, 1993)
《性感野兽》(*Sexy Beast*, 2001)
《弹簧刀》(*Sling Blade*, 1996)
《欲望号街车》(*A Streetcar Named Desire*, 1951)
《辛瑞那》(*Syriana*, 2005)
《出租车司机》(*Taxi Driver*, 1976)
《邦蒂富尔之行》(*The Trip to Bountiful*, 1985)
《一往无前》(*Walk the Line*, 2005)
《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》(*Who's Afraid of Virginia Woolf?*, 1966)
《奇迹小子》(*Wonder Boys*, 2000)

无声电影表演

《一个国家的诞生》(*The Birth of A Nation*, 1915)
《凋谢的花朵》(*Broken Blossoms*, 1919)
《城市之光》(*City Lights*, 1931)
《将军号》(*The General*, 1927)
《淘金记》(*The Gold Rush*, 1925)
《火车大劫案》(*The Great Train Robbery*, 1903)
《贪婪》(*Greed*, 1925)
《党同伐异》(*Intolerance*, 1916)
《最后一笑》(*The Last Laugh*, 1924, 德国)
《摩登时代》(*Modern Times*, 1936)
《拿破仑》(*Napoleon*, 1927, 法国)
《吸血僵尸》(*Nosferatu*, 1922, 德国)
《战舰波将金号》(*Potemkin*, 1925, 俄罗斯)
《最后安全》(*Safety Last*, 1923)
《福尔摩斯二世》(*Sherlock, Jr.*, 1924)
《日出》(*Sunrise*, 1927)
《风月》(*The Temptress*, 1926)
《风》(*The Wind*, 1928)

实际上，导演在银幕上展现的一切都是有揭示性的。难道我们不是从他们拍摄的电影里了解了约翰·福特、希区柯克，或者霍华德·霍克斯吗？尽管我在银幕上呈现人物形象，这必然也会反映出我自己，不管他是《海鸥》(*The Seagull*) 中的查普列夫 (Treplev)，还是《军令如山》(*The Hill*) 中的肖恩·康纳利。我清楚自己的作品要表达什么，但是我并不喜欢用文字来表述。

——西德尼·吕梅，导演

第十一章　导演风格

曾执导过《最后一场电影》、《爱的大追踪》(*What's Up, Doc?*)、《纸月亮》(*Paper Moon*)、《面具》(*Mask*)等影片的颇多成就的电影制作人彼得·博格丹诺维奇(Peter Bogdanovich),还撰写了多部剖析导演及其电影创作的专著。在其访谈著作《哪个家伙干的》(*Who the Devil Made It*)的开始,他试图定义电影导演所起的作用:

> 1915年,有人征求威尔斯总统对(电影先驱D.W.)格里菲斯的新片《一个国家的诞生》——该片是第一部在白宫放映的电影——的看法,据史料记载,总统说:"它就像用光来书写历史。"这个描述尤为恰当,原因不止一个:光不仅拥有巨大的表现力,而且它也是很偶然的。有一次我向奥逊·威尔斯复述(约翰)福特导演关于"电影中绝大多数美好事物"都是"偶然"发生的论述,奥逊立刻跳了起来,"是的!"他说,"你几乎可以说导演就是指挥偶然事件的人。"[1]

威尔斯的"几乎"在这里非常重要,因为他也清楚意识到,导演若想充分使用这些"偶然事件",他/她也需要足够多的好帮手。导演西德尼·吕梅,在《电影制作》(*Making Movies*)一书中,对其中的智慧作了举例说明:

> 在我第二部影片《战国春秋》(*Stage Struck*)中,亨利·方达和克里斯托弗·普卢默(Christopher Plummer)之间有一场戏发生在中央公园。在午饭时间之前,我拍摄完了这场戏的大部分。我们休息了一个小时,我知道我们有几个镜头要在午饭后拍摄,才能完成这个段落。在吃午饭时,天开始下起雪来。我们回来时,公园已经覆盖了白色。雪景是如此的美丽,我想全部重拍这场戏。摄影师弗朗兹·普兰纳(Franz Planner)说,这不可能,因为在四点钟前天就会变黑。我迅速地重新布置了这个场面,让普卢默换一个角度登场,以便我能看到被雪覆盖的公园;然后我让他们在长椅上,拍摄了一个主镜头和两个特写镜头。拍到最后一个镜头时,镜头光圈开得很大,但我们总算拍到了全部想要的画面。因为演员已经就位,剧组人员也知道正在做什么事,我们只是因为天气变动而作出某些调整,想把这场戏拍得更好。有备而来让我们能够抓住一直期待的"幸运的偶然"。之前这样的情况就曾多次发生,如在《东方快车谋杀案》中,肖恩·康纳利和瓦妮莎·雷德格瑞芙(Vanessa Redgrave)在真正的伊斯坦布尔拍摄的一个场景;在《大审判》中,保罗·纽曼和夏洛特·兰普琳(Charlotte Rampling)之间的一幕场景;在《热天午后》中,阿尔·帕西诺和银行雇员们之间的很多场景等。因为每个人都知道他/她正在做什么,几乎所有这些即兴改动都作为影片最终效果呈现出来。[2]

---

[1] Peter Bogdanovich, *Who the Devil Made It* (New York: Knopf, 1997), pp.40–41.

[2] Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), pp.26–27.

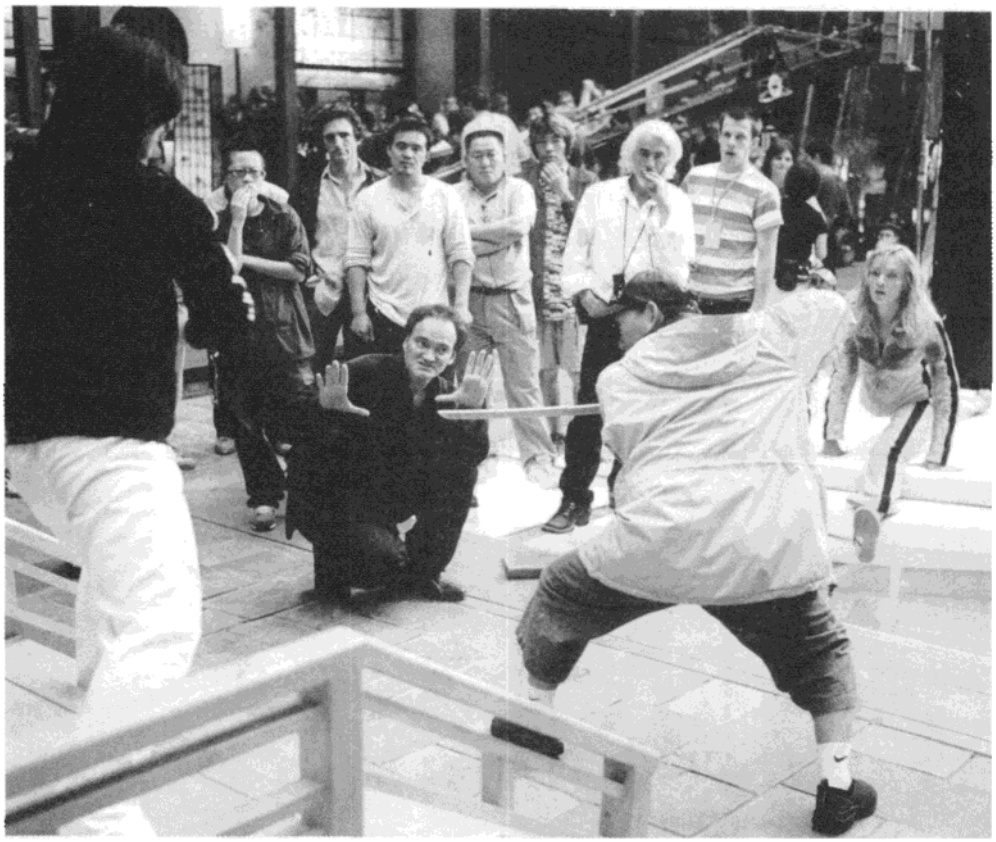


图 11.1　美国当代的作者导演？

昆汀·塔伦蒂诺给 20 世纪末 21 世纪初的美国电影的很多方面带来了巨大冲击。众所周知，昆汀从一个知识丰富的录像带租赁店的伙计开始了他的电影生涯，到目前为止，他制作的电影作品不算太多（包括《落水狗》、《低俗小说》和《杰基·布朗》[*Jackie Brown*]），但这些电影极好地展示了他作为编剧、演员、导演、制片人的惊人才华，他甚至还是职业规划师（尤以让约翰·特拉沃尔塔在其职业生涯后期再度走红为著名）。这张工作照为在拍摄《杀死比尔》中的某场戏时，昆汀指导演员排练（这部影片非常长，最终分成Ⅰ、Ⅱ两部发行）。

一部电影常常是多方合作的结果，许多艺术家和技术人员共同在影片的各个不同方面要素上进行创造性的互动，所有这些要素为最终影片完成发挥各自的作用。因为电影制作在技术和物质上的复杂性，而且涉及大量人员，因此任何单一的个人风格的提法都似乎有些误导。但是，一般来说，导演在其中充当整合力量，并且作出大多数的创造性决定，所以将电影风格等同于导演风格或许是恰当的。

不同导演之间的实际控制范围差别非常大。一个极端情况就是，导演基本上只是某个大制片厂的雇佣工。制片厂买下一个故事或一个想法，雇用一名编剧把它改编为电影语言，然后将这个剧本分配给某个导演，该导演则多少有些机械地监督影

片的拍摄。另外一种极端，则是作为**作者导演**（*auteur*）的概念。作者导演是完全的电影制作者。他 / 她构思故事的想法，撰写脚本或电影剧本，然后仔细地监督电影制作过程的每个步骤，从选择演员，发现合适的布景，直到完成最终剪辑。瑞典导演英格玛·伯格曼和美国导演奥逊·威尔斯被很多人看作最彻底的作者导演。在当代的导演中，昆汀·塔伦蒂诺或许有这个资格被称为作者导演（图 11.1）。

大多数导演介于两个极端之间，因为制片厂介入或控制的程度以及导演对其他创作人员的依赖性可能会很不一样。然而，不考虑实际的控制程度，导演最有机会将他的个人艺术设想、哲学、技巧和看法输入到影片中，形成一个整体，由此塑造并最终决定影片的风格。因此，在分析或评价一个导演的风格时，我们假设，对于构成最终影片的众多复杂要素，导演至少对其中的大部分实现了美学控制（图 11.2）。

要对任何导演的风格作出有效的评价，必须仔细研究至少三部他 / 她执导的电

图 11.2　无台词的完美场景的代价

在影片《城市之光》的这个场景中（图左），盲卖花女相信这个流浪者是名大亨，他用身上仅剩的硬币买了她的花，并让她不要找零钱了。导演兼演员的查理·卓别林的问题在于如何让观众明白为什么盲女孩认定这个流浪汉是个有钱人。他最终找到了解决方法，他让流浪汉穿过车流拥堵的街道，穿过停在路沿的豪华轿车后门，而后走上人行道。这个盲女孩听到沉重的关车门的声音，认定那个“富翁”是从一辆很昂贵的车里出来的。为了完全达到他想要的效果，卓别林为这场戏拍摄了 342 个镜次。另一位伟大的默片喜剧大师巴斯特·基顿则与卓别林不同（右图），他对获得表演和导演的双重荣耀似乎并没什么兴趣，虽然他的名字也曾作为导演出现在《将军》（1927）、《福尔摩斯二世》（*Sherlock, Jr.*，1924）等伟大的作品之中，但很多基本上由他执导的电影（包括同在 1928 年拍摄的两部《蒸汽船小比尔号》和《摄影师》[*The Cameraman*]）在公布发行时将导演头衔归于他人。

影，而且应当专注于那些作品中能将他/她个人和其他导演分开的特质。对于那些在形成某种足够稳定的、可以称为风格的东西之前，经过了很长一段时间的实验演变过程的导演，则有必要研究六部或更多的影片才能准确描述其导演风格的特征。

一、风格的概念

导演的风格是导演的个性通过电影语言进行表达的方式。导演风格几乎体现在导演作出的每一个决定中。每个要素或要素组合都展现了一个独特的、富于创造性的人物形象，他/她通过理解、感性以及想象力，描绘、塑造和遴选有关材料构成某部影片。如果我们假定所有的导演都力求与观众进行明白无误的沟通，那么我们可以进一步地认为，导演们试图操纵我们的反应，使之与他们的反应一致，以便让我们理解他们的想法。因此，在影片制作过程中，导演所做的几乎每件事都是其风格的一部分，因为几乎在每一个决定中，他们都在以某种微妙的方式来阐释和评价动作情节，展现自己的观点，并向影片中注入难以抹去的个人印记。

在单独审视影片中反映电影风格特征的诸多要素之前，有必要先把影片作为一个整体进行观察。在这一总体性分析中，我们可以考虑一下影片是否是

智性、理性的	或者	情绪化、感性的
平静、安宁的	或者	快速、激动人心的
精致、画面流畅的	或者	粗犷、剪接粗暴的
冷静、客观的	或者	热情、主观的
平庸、陈腐的	或者	新鲜、原创的
结构紧凑、直接且简明扼要	或者	结构松散、杂乱无章
真实、符合现实的	或者	浪漫、理想化的
简单、直截了当的	或者	复杂、迂回曲折的
沉重、严肃、悲剧性、厚重的	或者	明快、喜剧性、幽默的
有节制、低调的	或者	过于夸张的
乐观、充满希望的	或者	苦涩、愤世嫉俗的
符合逻辑、有秩序的	或者	非理性、混乱的

对上述特征的准确评估朝着导演风格分析迈出了很好的第一步。要全面分析导演风格必须仔细考察他/她对题材、摄影、剪辑和其他电影要素的处理方式。

图 11.3 悬疑大师
据称阿尔弗雷德·希区柯克认为演员应该像牲口一样被对待，只需听从于导演指挥，而且他对影片拍摄的每个镜头都制定有详细的计划，因此他赢得了作者导演的名声。然而，希区柯克并没有为他导演的大部分美国影片撰写剧本——尽管他和编剧一起密切地工作。

二、题材

或许对题材的选择比其他任何要素更能揭示导演的风格。对于一个真正意义上的作者导演——构思中心思想而后撰写剧本，或者监督剧本的创作以使之符合导演自身的设想——题材是风格的核心内容。非作者导演但是能够自主选择他们想拍的故事的导演，也可以通过题材的选择来表现他们的风格。甚至大制片厂指定某个导演来制作一部和他 / 她曾经拍过的影片题材相似的电影时，这种委任也能揭示出这个导演的风格。

对题材的考察可以从寻找贯穿所研究的全部电影的共同主题开始。一位导演或许主要关心社会问题，另一个则表现世间男女与上帝的关系，还有的导演关注善恶的较量。导演试图让所做的一切都能产生相似的情感效果或情绪，他们对题材的选择可能与这种意图相关。例如，阿尔弗雷德·希区柯克被明确地与惊栗 / 悬疑电影等同了起来，在他的影片中，情绪变成了一种主题（图 11.3）。一些导演擅长拍摄某一类影片，如西部片、史诗巨片或喜剧。另一些导演则长于将小说或戏剧改编成电影。

导演的个人背景可能会对他 / 她感兴趣的故事类型产生重大影响。比如，马丁·斯科塞斯在纽约市里长大，经常以他生活的老社区和他以前常去的地方作为背景，并且似乎总把镜头对准他所了解的人物类型。斯科塞斯是个人色彩非常浓厚的电影制作者。

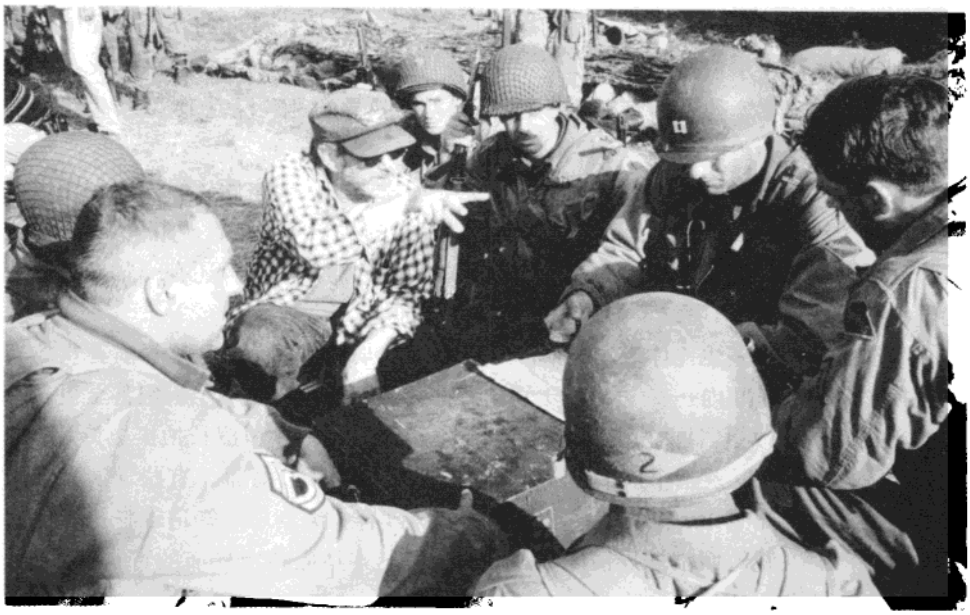


图 11.4　处理新的题材

以科幻电影闻名的史蒂文·斯皮尔伯格，作出巨大转变选择了与以往非常不同的电影题材，执导了影片《辛德勒的名单》，而后又继续现实主义的探索，执导了由汤姆·汉克斯领衔主演的《拯救大兵瑞恩》(*Saving Private Ryan*，如图)。在这两部电影之间，他执导了由摩根·弗里曼(Morgan Freeman)和安东尼·霍普金斯主演的《阿米斯塔德号》(*Amistad*)，该片描写一艘奴隶船叛乱引起的一系列事件。2005 年，斯皮尔伯格执导了影片《慕尼黑》，对政治和道德问题进行了深入探讨。

史蒂文·斯皮尔伯格（图 11.4）则相反，他小时候住在郊外，更喜欢表现幻想的、超越生活的故事与人物。斯皮尔伯格描述那些吸引他和斯科塞斯的不同电影题材时说：

> 我们做的是完全不同的东西。我永远不可能拍出《愤怒的公牛》。我也不认为马蒂（马丁的昵称）会以和我一样的方式来制作电影，比如说《第三类接触》。他肯定能制作出一部非常精彩而有趣的《第三类接触》。但是我不认为我能够制作出同样精彩而有趣的《愤怒的公牛》！马蒂喜欢表现原生态的生活，喜欢原始、本能的尖叫。他是电影史上最擅长表现原生态场景的导演。那种原始、本能的尖叫会把我吓得魂飞魄散，所以我一直都避免拍这样的片子。所以我制作的电影都有那么一点高于生活，或低于生活，但绝不是真实的生活！是超越真实的生活。那些才是我一直感兴趣的电影类型。[3]

[3] Steven Spielberg, quoted in Rogert Ebert and Gene Siskel, *The Future of the Movies: Interviews with Martine Scorsese, Steven Spielberg, and George Lucas* (Kansas City: Andrews and McMeel, 1991), p.71.

然而，这两位导演也能处理新的题材，这种能力在他们最近的一些作品中清楚地表现出来：斯皮尔伯格执导的现实主义色彩强烈的纪实影片，描述犹太人在二战期间所受迫害的《辛德勒的名单》，以及斯科塞斯执导的细致探究 1870 年代纽约上流社会礼仪和道德观的《纯真年代》。

导演选择处理的戏剧冲突类型也是探究导演风格的重要主题类线索。一些导演倾向于对关涉人性、宇宙或上帝的微妙而错综复杂的哲学问题进行严肃认真的审视。另一些导演则偏爱表现普通人面对生活中普遍问题的简单故事。还有一些导演偏爱刻画那些出现在动作 / 冒险类影片中的肢体动作冲突。

导演选择的主题也能体现出导演的时空概念的某种连贯性。一些导演喜欢故事发生在非常短的时间内——一周或更短。有些导演则偏爱跨越一个世纪甚至更长时间的历史全景式故事。同样，空间概念也很不一样。一些导演擅长拍摄史诗片，拥有几千人的演员，以及某个广阔、一览无余的景观作为影片背景。有些导演喜欢局限在有限的实体布景中，并使用尽可能小的演员阵容。编剧总想知道谁将执导他们撰写的剧本，以便他们根据导演来量身定做，使剧本适应特定导演的特长和不足。就像威廉·高德曼（William Goldman）所说的那样：

> 你绝对有必要修改剧本以适应具体某个导演的特长，绝对有必要这样做。如果你正在为希区柯克撰写电影剧本，你应该知道不能给他设计宽银幕画面。他不想拍摄宽银幕电影。如果你给大卫·里恩写剧本，你就不能给他编排一个只发生在房间里的场景。你给大卫·里恩撰写宽银幕电影，他能拍摄出来。他愿意这样拍摄，而且有技巧和天赋来拍摄它。希区柯克，却不行。我用两个不同风格但同样非常优秀的导演为例子来说明这种剧本因人而异的必要性。导演们各有所长。[4]

在某些情况下，对一个导演典型的题材的研究或能揭示出一个统一的世界观，对人和世界本质的始终如一的哲学表达。甚至对反讽的应用——即对立事物或事件的并置，也能呈现出一种哲理性的含义，反映出导演的世界观——如果他 / 她运用足够多的反讽（参看第三章“反讽”部分）。然而，大多数导演不会有意识地去努力表达或发展出一个统一的世界观，或许是因为这样会限制他们的创造性。但这并不意味着不存在哲学层面的表达，正如西德尼·波拉克（《杜丝先生》、《走出非洲》）阐释的那样：

> 随着年龄的增长，以及拍出了更多的电影，我在自己的作品中越来越频繁

[4] William Goldman, quoted in John Brady, *The Craft of the Screenwriter* (New York: Simon & Schuster, 1981), p.168.

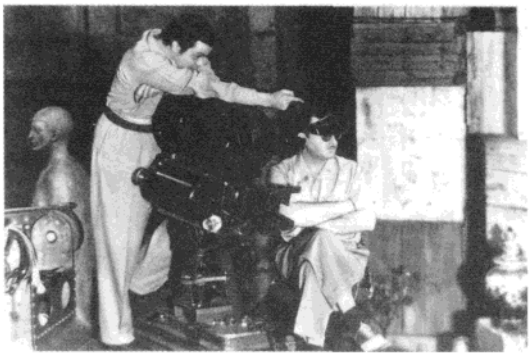
地看到某种东西。我会不断地阅读评论文章——刚开始它们仅仅来自欧洲，现在也有来自美国的——比如，它们会说，我拍摄的所有电影都是“循环的”。我不停地想，这个该死的“循环”到底是什么意思？于是我开始审视自己的电影，上帝啊，它们的确是循环的。但是那意味着什么？我不知道它意味着什么。文章随后开始说波拉克的电影都是关于文化冲突，或者都和命运有关，诸如此类。我认为这些说法很对，很客观，而且我对这些说法也很感兴趣。但我并不是从一开始就有意识这样做的。

在你执导一部影片时，你可能会集中精力处理手边具体的任务，它将触及你潜意识的各个角落，而你却毫不知觉。那些潜意识会渗入作品本身。假如我从自己执导的任意一部影片，或者其他任意一位导演的作品中提取出一场爱情戏，假定以它作为拍摄主题做一个试验，比如说，让弗兰肯海默、我自己、科波拉、马克·赖德——五个、六个或十个导演来分别导演这场戏——你会得到很多不同的情爱场景。同样的场景、同样的演员，效果完全不同。你可能会得到一个充满诗意的爱情场景，或是一个有些情色意味的场景，或是一个温柔的场景，或讽刺性的场景，或深奥精妙的场景。不在于他们说什么，而在于对演员实际上的操控——如何站位，他们是站着还是坐着，怎样布光？是否所有画面都在一个镜头中完成？摄影机是否围着他们转动？画面是否不连贯和有剪接？摄影机仅仅着重刻画眼睛，或手部和皮肤的细节？此刻，在做这些时，你就像在接受测谎仪的测试；你不可能说谎，你是谁，你相信什么等问题都明摆在那里。[5]

三、摄影

电影摄影师监督拍摄工作并在视觉元素的构思和处理上发挥重要的作用。但是我们怎样才能精确地评估摄影师对导演风格的贡献呢？我们没到过拍摄现场，我们缺少重要的拍摄内幕信息。我们不能真实了解《一个国家的诞生》的视觉风格多大程度上得益于（摄影师）比利·比茨（Billy Bitzer）的工作，《公民凯恩》的形象又有多少是格雷格·托兰德的构思，或者《第七封印》有多少来自贡纳·费舍尔（Gunnar Fischer）的创造性设想。因为导演通常根据需要来选择想要的摄影师，我们可以假设他们是基于彼此在视觉观念上的一致性而作出的选择。为了简单起见，我们通常将影片的视觉风格归于导演的作用。（图 11.5）

[5] Sydney Pollack, quoted in Judith Crist, *Take 22: Moviemakers on Moviemaking*, new expanded ed. (New York: Contimuum, 1991), pp.213–214.



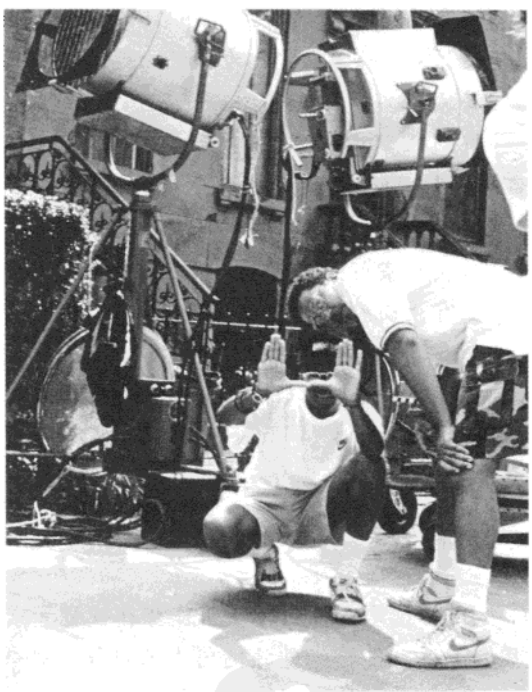


图 11.5　最彻底的作者导演

瑞典导演英格玛·伯格曼，左图所示与他经常合作的摄影师斯文·尼奎斯特(Sven Nykvist，图中戴方格帽者)在一起，通常被认为是最彻底的作者导演，因为他多年来的作品都透出强烈的个人艺术观。奥逊·威尔斯(右上图，与摄影师格雷格·托兰德[右]一起在拍摄《公民凯恩》)在美国也不时被人看作这样的作者导演。在当代电影的制作中，导演斯派克·李赋予了影片极大的原创性并控制拍摄过程，给他的每部电影都打上鲜明独特的"斯派克·李联合制作"标签。右下图中，作为导演/编剧/制片人/演员的李和摄影师恩斯特·迪克森(Ernst Dickerson)一起，在《为所应为》的拍摄现场。

在分析视觉风格时，我们首先应该考虑构图。一些导演非常注重构图的形式感，并有意突出这一点；其他一些导演则更喜欢随意或不刻意强调构图的作用。这一个导演也许喜欢将画面中的角色或物体按一定的方式进行排列组合；另一个导演则特别强调摄影机的某个特定角度。在"摄影的哲学"方面也会体现出重要差异，比如，一些导演强调"客观镜头"(摄影机从远处旁观者的视点来拍摄动作)；而另一些则喜欢用"主观镜头"(摄影机从参与者的视觉或情感视点来拍摄有关场景)。其他的电影风格特征包括频繁地使用某种手法——如不同寻常的摄影角度，慢动作或快动

作，彩色或柔光滤镜，或者变形镜头——以某种独特的方式对视觉场景作出不同的阐释。

用光也可以表现出导演风格。有些导演偏爱用低调（高反差）光照明，在明暗之间创造出明确的对比，并将场景的大部分置于阴影之中。有些导演则喜欢用高调（低反差）光照明，这种方式的布光更均衡并会产生很多微妙的灰色阴影。用光特征是导演视觉风格的重要组成部分，因为一个导演可能会把对强光、平衡光，或者漫射光的偏好贯彻在自己的一系列电影中。

同样，对色彩的处理也是电影风格的要素之一。有些导演使用由明亮、高对比色调主导的清晰、鲜明的画面。有些导演则喜欢用柔和的、淡淡的暗影和朦胧甚至模糊不清的色调。

摄影机的运动也可以揭示出导演的风格。导演可能喜欢静止摄影机拍摄（static camera），即摄影机尽可能少地运动；也可能偏爱固定摄影机拍摄（fixed camera），即通过水平或垂直摇镜头创造出一种运动感。还有一种方式，就是“诗化的”运动拍摄，通过将摄影机放置在道利车或摇臂升降机上，制造缓慢、流动、几乎是漂移的运动感。当然也可能这一个导演喜欢手持拍摄的自由感和晃动产生的自然效果，而另一个导演则会充分利用变焦镜头来模拟进入或离开画面的运动。导演对摄影机运动方式的偏好是反映导演风格的重要元素，因为它影响到电影的速度和节奏感，并且极大地影响观众对电影的整体印象。

一些导演尤其专注于营造画面的三维立体感，为此而使用的多种手法也成为他们的视觉风格中不可分割的一部分。

四、剪辑

剪辑是一个非常重要的风格元素，因为它影响到电影的整体节奏或速度感。剪辑风格最明显的元素就是电影中镜头的平均长度。通常两次镜头切换之间的时间越长，节奏就越慢。

制造时间 / 空间转场的剪辑切换可以呈现出某种独特的节奏特征。可能一个导演喜欢温和、流畅的转场，比如缓慢的叠化，而另一个导演则简单地从一个镜头快速地切换到下一个镜头，依靠声轨或前后视觉联系来表明转场。大卫·林奇（曾执导《史崔特先生的故事》[*The Straight Story*]、《穆赫兰道》）认为，在快与慢之间作出微妙平衡至关重要：

> 我认为故事节奏极其重要……它不应该沉闷，但快节奏并不等同于有趣的和好的。它可能会使你感到不安，但它是你想要的那种故事的感觉，它要求

> 以某种特定的方式来讲述并吸引你的注意。一定的舒缓，不是沉闷，而是某种特定的慢节奏，能与影片中的快节奏部分形成对照，这很重要。这就像音乐。如果音乐千篇一律地总是很快，它就会让人感到很难受。然而诸如交响乐等音乐建立在慢和快、高和低等节奏基础上，能使你的灵魂感到震撼。电影也是如此。[6]

当影片创造性地使用并置剪辑手法时，并置镜头间的关系可以反映出导演的风格。导演可以通过反讽或隐喻性的并置手法，强调两个镜头之间智性上的某种联系；或者通过剪接到形状、色彩或质感相似的画面，强调视觉的连续性。他们也会仅仅通过声轨或配乐连接两个镜头，强调听觉上的联系。

其他特殊的剪辑技巧，比如平行剪辑、碎片化闪切、对白交叠的使用，都能暗示出一定的导演风格。剪辑本身是否引起观众的注意也构成了剪辑的主要特征。这个导演可能倾向于机敏、有意识的和技巧花哨的剪辑风格，而另一个导演则可能偏爱流畅、自然和不张扬的剪辑。蒙太奇的运用和画面的性质也是体现剪辑风格的重要因素。

五、场景和场景设计

和题材的选择紧密相关的是场景的选择以及对场景的强调程度。对场景的视觉强调是导演风格的重要方面。或许这个导演喜欢荒凉、贫瘠、单调乏味的场景；另一个导演则可能选择极具自然之美的场景。有一些导演可能使用场景来帮助我们理解人物角色，或者作为建构气氛或情绪的强有力手段；另一些导演也许仅仅将场景作为情节背景而掠过，根本没有给予特别的强调。

通过选择拍摄场景中的特定细节，导演可以强调环境的肮脏与严酷或者理想化与浪漫。这种的强调也可以是导演风格的一个重要方面，因为它也许暗示着一个总体上的世界观。其他有可能反映导演风格的场景因素还包括：导演关注哪一个社会和经济阶层；场景是在乡村还是城市；导演喜欢当代还是历史上的过去，或是未来的某段时间。同样，当专门为某部影片建造精心设计或不同寻常的场景时，导演的喜好往往明显地体现在了场景设计中。

---

[6] David Lynch, quoted in *Reel Conversations: Candid Interviews With Film's Foremost Directors and Critics*, edited by George Hickenlooper (New York: Carol Publishing Group, 1991), p.103.

六、声音和配乐

导演以独特而个性化的方式来发挥声轨和配乐的作用。有的导演只是简单地将自然声响与对应的动作进行匹配，而别的则可能认为声音和画面同等重要，并使用画外音富有想象力地创造出环境的整体感。还有导演以印象派甚至象征主义的方式来使用声音；当然也有人突出自然声响的节奏甚至是音乐属性，并用它们来代替配乐。

至于银幕对白方面，一些导演想要每句台词都能被观众清楚而明晰地听到，并带着这样的目的进行录制。其他一些导演则允许——甚至鼓励——台词重叠和被频繁打断，因为这样处理可以产生现实主义效果。

整体声轨的喧闹或温和也可以反映出导演风格的某些特点。可能这一个导演会使用静场作为一种音响效果，而另一个导演却可能感觉有必要用某种声音填满每一秒画面。类似的，一些导演会使用尽量少的对白，而有些导演则用对白填满声轨，并且依靠对白来表达电影主旨。

导演在使用配乐方面也可能极不相同。或许这一个导演完全靠音乐来制造并维持影片情绪；而另一个人却吝于使用。有的导演可能会用音乐来传达多个不同层次的含义，而有的导演仅仅在需要加强剧情节奏时使用音乐。有的导演可能想让音乐低调含蓄甚至毫不起眼，以至于我们察觉不到配乐的存在；而有的导演可能会运用强烈的、情绪化的音乐，时不时地会盖过视觉元素。有些导演喜欢专为影片谱写的音乐；另一些导演则使用大量熟悉的音乐作为配乐，只要这些音乐能达到他们的目的。对乐器种类和管弦乐队规模的选择同样是表现风格的元素。一些导演偏爱使用完整的交响乐队进行配乐；另一些导演则发现只用其中的若干乐器甚至单一乐器配乐更为有效。伍迪·艾伦制作影片《赛末点》时的选择相当特别（但极其有效），他使用了旧式的歌剧咏叹调录音作为影片配乐。有越来越多的年轻导演使用当代流行音乐中的独唱和乐队组合来创造出影片的独特魅力。比如，在影片《锅盖头》(*Jarhead*)中，导演萨姆·门德斯（Sam Mendes）把场景设在了 1993 年前后，除了由好莱坞最爱的托马斯·纽曼（Thomas Newman）作曲、管弦乐队演奏的独特配乐之外，还使用了“人民公敌乐队”（Public Enemy），“华丽摇滚乐队”（T. Rex）和“扭曲的社会乐队”（Social Distortion）等乐队的音乐。

七、选角和表演

大多数导演会介入选角过程，并且理所当然地认为他们对演员的表演能够施加很大的影响。在选择演员时，有的导演可能会采取稳妥、较保险的方式，即选择那些以前曾经扮演过类似角色并已有一定声望的明星来扮演片中人物。有的导演则可能

图 11.6 多次出演

有些导演不止一次地选择那些长相和表演都特征鲜明的演员，从而构成了自己影片制作中的保留剧目轮演剧团。英国的迈克·李(Mike Leigh，执导影片《秘密与谎言》[*Secrets and Lies*]、《德里克》)就是这样一位导演，他以不同寻常的排练时间和允许演员即兴发挥而著称。李曾与蒂莫西·斯波(Timothy Spall，右)至少合作过三次，和女演员莱斯利·曼维尔(Lesley Manville，左)合作过两次。图中所示为他们在李的影片《折翼天使》(*All or Nothing*)中合作演出。

更愿意使用相对不知名、尚未定型的演员。还有导演喜欢让已有名气的明星扮演一个与他(或她)以前塑造的形象完全不同的人物角色。有些导演从不和同一个演员合作两次，有些导演则几乎在他们制作的每一部影片中都固定地使用同一批演员。和同一批演员的频繁合作可以大大地提高导演的效率。知道了演员们的长处和弱点并已经和他们建立起了融洽的关系，导演就可以专注于使演员发挥出高水平的演技。但这种熟悉也有不利之处，就是导演和演员们之间会囿于某些感觉舒服的合作或表演模式，并重复这些模式，使影片看起来太过相像。

在选择演员时，导演们也会表现出对某些特质的看重。有的导演对于演员的脸孔出奇地看重，要求主演甚至是小角色演员的面孔都必须拥有极强的视觉特征——就是说，不一定很美丽或很英俊，但能在银幕上给人留下深刻印象(图 11.6)。也有导演只喜欢与“漂亮的人儿”一起工作。这一个导演似乎看重演员的声音特质，而另一个导演则可能认为演员的整体身体条件或体态更重要。

导演对剧组全体演员的表演风格有巨大的影响，虽然其影响程度可能即使研究多部影片也很难判定。演员表演的几乎每个方面都可能受导演影响——面部的细微表情，声音的特征和肢体动作，对角色心理诠释的深度等。因此，与某个导演合作时易于表演过度的一个演员，与另一个导演合作却可能显得含蓄和收敛。当然，很难判断导演是否能够影响他/她执导下的每个演员的表演风格，但在有些情况下，导演的影响会显得很明显。当奥逊·威尔斯被问到如何指导演员们排练时，他回答说：

> 这取决于演员。我认为一名导演不应该强加给演员某种表演方式。我认为演员可以依靠他们的个性、外表和其他任何手段来表演。有些演员会感到愁苦和不安，除非你表现得非常强势、坚定果断，并给他们足够多的信息。还有些演员更适于在聚会中交流，趁着没人注意，你就悄悄灌输一点想法到他们头脑中……作为导演，应该尽可能地去理解不同类型的演员，我想这就是区分导演好坏的关键所在。也有些优秀的导演非常自我，演员要听从指挥，按命令行事。但我一直认为……导演的工作有点被过高评价了，有些过度膨胀，我认为导演必须把自己看作演员和故事情节的仆人——即使故事是他撰写的。实际上，重要的是演员将要做什么——而不是演员将做出你想让他们做的动作。导演的工作是要发现他们正要做什么并使他们充分发挥出来。我认为你必须真诚地去感受这一点——而不是假装该表演正是你所想的，你必须这样认为。我想你必须要让一个演员相信他能够做得更好。这是最大的工作……有很多的方式来做到这一点，由情节本身和演员决定。在很大程度上，这是个性格和情绪的问题。[7]

八、剧本和叙事结构

导演选择的故事讲述方式——叙事结构——也是一个重要的风格元素。有的导演可能会选择构建一组简单、直接、按时间顺序发展的系列事件，就像影片《原野奇侠》和《正午》那样；或者用一个复杂的、迂回的故事结构，在时间上来回跳跃，如《低俗小说》或《公民凯恩》。有的导演可能会选择以客观的方式讲述故事，把摄影机和观众置于旁观者的有利角度，把镜头的距离控制在让我们看到所有必要的信息，而无须把自己置于剧中某个角色的位置。而有的导演可能会从某个剧中人物的视点来表现故事情节，巧妙地对我们施加影响，让我们像该人物那样真切地感受影片故事情节。尽管摄影机并非只用主观镜头，但我们在情感和理智上把自己和该视点所属

[7] Orson Welles and Peter Bogdanovich, *This Is Orsen Welles* (New York: HarperCollins, 1992), pp.314–315.

的剧中人物等同了起来，通过他 / 她的眼睛来审视影片中的故事。有的导演会通过多个人物的不同视点来组织电影结构，就像几个人物从多个不同的视点观看同一个动作那样，反复表现同一个动作。随着情节的发展，我们从多个不同侧面进入各种人物的内心世界，进入他们的幻想或记忆中，就像影片《午夜牛郎》、《加普的世界观》、《安妮·霍尔》、《战略高手》（*Out of Sight*, 1998）和《证据》（*Proof*, 2005）中的感觉那样。

有时候，我们会对眼前看到的景象是现实还是幻觉感到迷惑。这两者的界线可能很清晰也可能很模糊。蒙太奇或跳过长段时间的巧妙转场可以呈现压缩时间的效果。新闻纪录片、电视新闻片段，或者广播、留声机、磁带、CD 机中的流行音乐都可以表明时间背景的转换。

有些不同寻常的手法，如影片《烽火赤焰万里情》在叙事中插入目击者证言，为影片提供了背景信息和多样化的视点。以观察者视点作出的画外音叙述在影片开头或结尾设定了一个结构框架，同时填补了电影叙事中的空隙。有时画外叙述不仅有助于组织影片结构，还成就了影片风格并增加了幽默感（如《阿甘正传》），或者造成一种作者正在讲述影片故事的感觉（如《光耀美国》[*American Splendor*, 2003]）。

开场或许是缓慢而从容的；导演可能喜欢在冲突展开前确立人物性格特征并说明情节。或者他 / 她喜欢影片一开始就展现出令人激动、充满活力的重要时刻，即在电影的刚开始，冲突就已经发展到重要阶段。有些导演可能会在结局中处理完所有零碎头绪，造成一种故事完整结束的感觉。另一些导演在则可能喜欢没有明确解决方案的结局——没有对问题作出解答，并且在电影结束很长时间之后仍给我们留下某种困惑。有些导演偏爱乐观向上的结尾——以充满英雄色彩的调子结束，音乐强劲，精神昂扬。有些导演则喜欢悲伤的结局，给人以希望渺茫或绝望的感觉。结尾各式各样，有壮观的，有平静的，高兴的，悲伤的，等等。有些导演可能会使用迷惑性的结尾，直到最终才对观众揭开真相，并设计奇怪和非常规的复杂情节，从而制造出我们意料之外的结局。

有些导演会给影片制造一个紧凑的结构，以使每个单一的动作、每一句台词都能够推动情节的发展。另一些导演更喜欢结构随意松散的剧情，顺便地展现一些有趣但实际上对情节主线意义不大或毫无关系的内容。一些影片结构有意让观众了解某秘密而让角色一直处于猜测之中，创造一种戏剧性反讽。另一些结构则不让观众知道有关信息，借此制造神秘的悬念。重复的角色模式常常出现。整个影片以某个问题的解决而结束，而同时又叙述了另一个事实，表明剧中人物在影片结束时又遇到了另一个相似的问题，以至于我们会觉得剧中人物并没有真正地从所经历的事件中学到任何东西，而是会继续干他 / 她那些疯狂的事情（如电影《告别昨日》）。

不同的导演对于具有多个叙事层次的电影的处理方式也不同。复杂的剧情往往

图 11.7　关注于片段

导演罗伯特·奥特曼以和演员们一起工作时的即兴创作而著称，也因为其影片呈现的宏阔画面而备受关注。在很多影片中（如《纳什维尔》、《银色·性·男女》、《大玩家》、《高斯福庄园》），他同时处理众多的人物和多重故事线，最终在似乎互不相关的片段之间制造出内在相关性。年轻的导演保罗·托马斯·安德森（Paul Thomas Anderson，执导《不羁夜》）是奥特曼电影风格的效仿者。如上面两幅剧照所示，在影片《木兰花》（*Magnolia*）中，安德森从几个不同的叙事线展开叙述，其中一条线的人物由茱丽安·摩尔和杰森·罗巴兹（右图）饰演，另一条线则表现由威廉·H. 梅西（William H. Macy）饰演的曾经的神童（左图中与亨利·吉布森在一起）。

有多条情节线在不同的地方同时展开，这样的剧情可以被分割成多个片段，在两段正在发展的故事情节线之间快速地来回跳跃（图 11.7）；也可以先把当前的情节线叙述得相当地完整，再转换到另一条情节线。

有的导演或许喜欢懒洋洋地、节奏缓慢地逐渐展现人物或故事情节，注重表现每一个细节。另外的导演也许更喜欢紧凑的、犹如机关枪般的对话节奏和快速画面，以尽快地结束解释性过程，快速完成人物介绍，以便他 / 她在后面能用更多的时间来着重表现影片极富戏剧性的场景。

影片事实上靠什么来推动故事向前发展，在不同的导演之间也会有很大的区别。有一些导演可能会为影片中最重要的故事和动作提供对白，另一些人也许更愿意严格地用视觉手法来讲述故事情节，而尽可能少用对白。一些叙事结构使用传统上惯用的方式来处理开头和结尾，突出固有的模式，比如让主人公在影片的开头到来，在结尾处离开。有些人则喜欢另一种结构，在影片的开始，剧中人物已经在场，到了影片结尾，摄影机离开，而他们留在那儿，继续自己的生活。我们离开，他们留下。我们虽然离开，但有一种强烈的感觉，就是他们的故事仍将继续，他们的生活也会继续。

当然，故事由什么构成以及怎样讲述故事，这方面的认识经常由编剧来确定，但是我们应该记得，很多导演仅仅把剧本看作影片的粗略概要，并将自己对叙事结构的看法置于其上，在电影总体轮廓和形态的加工过程中创造性地表达自己的观点。

几十年来，在好莱坞制片体系中，最大的权力通常都掌握在制片人身上，至少从财政角度上来看是这样，由他们发出指示并叫人拍摄所有镜头。快到 20 世纪中叶时，片厂制被反垄断法案以及电视的普及所打破，伴随着其他诸多影响，权力宝座也发生了转移：导演在影片的发起和拍摄中逐渐拥有了更多的话语权。只是到了 20 世纪晚期，编剧的作用才真正开始被人们认识到，有时可获得相当可观的报酬（参看第十三章的“闪回：编剧在好莱坞的地位”）。现在，屡屡出现编剧们大胆地抗议导演擅自改动他们剧本的情况。但在讨论编剧的权力时，导演西德尼·吕梅（图 11.8）似乎想要寻求某种平衡：

> 电影制作的运作方式很像一个管弦乐队：各种不同的和弦的添加可以改变、扩大和清晰呈现音乐主题的特性。在那种意义上看，导演拍电影就是在“写作”。但我认为保持这一词汇的特殊性很重要。写作就是写作。有时编剧会在剧本中作出指导性说明，对人物或物理场景给出很长的描述。特写镜头、远景

图 11.8 令人尊敬的阐释者

导演西德尼·吕梅受到广泛的赞誉，不仅是因为他拍摄的众多优秀影片，还因为他关于电影工业的著述，如他那本颇受欢迎的著作《制作电影》。图示为西德尼·吕梅在执导影片《逃亡者》（*The Fugitive Kind*）。

> 镜头以及其他拍摄指导都会写在拍摄脚本中。我会仔细地读这些，因为它们是编剧意图的反映。我可能会完全按照它们的指导来拍摄，也可能会用另一种完全不同的方式体现出同样的意图。写作关乎结构和语言。但是，我一直在描述的这个过程——超越了部分之和的整体——那是由导演塑造的。[8]

正如我们在第三章中所论述的那样，导演和编剧之间的斗争在本质上是两种不同的语言——文学与电影之间很基本的冲突。

但是吕梅也强调了电影导演必须有着眼全局的天赋。在爱玛·汤普森观看了导演李安拍摄她创作的剧本《理智与情感》后，这位编剧兼演员说："他把握影片推动力的方式非常有意思。他总是在整体背景中考虑每件事情。"后来，在记录拍摄电影过程中的想法、活动和情感的工作日志中，她写道：

> 我们似乎在小心地摸索着拍摄各个镜头。不知为什么，李安的领导风格让我们默默地跟在旁边，等待事情的发生。他脑子里总是装着（预想中的）镜头形象，他在一个镜头拍摄结束时，会静静地站上几分钟，仔细考虑场景画面的变化，看看我们做的是否符合他的设想。我发现这样非常能激发灵感，但是这种做法和告诉我们去做什么有相当大的区别。这需要更多的协作性。[9]

九、不断演变的风格和适应性

有些导演并没有固定于某种稳定而成熟的风格，而是在整个职业生涯中都不断地变化和实验。很多著名的导演都是这种不停地实验并在艺术上不断成长的例子。罗伯特·奥特曼也许是其中最具实验性的一位。某种形式上的自由感和对质感的强调渗透了奥特曼的每部作品，但他执导的众多电影在题材、世界观甚至视觉风格上鲜有共同之处：如《陆军野战医院》、《水牛比尔和印第安人》（*Buffalo Bill and the Indians*）、《纳什维尔》、《三女性》、《婚礼》（*A Wedding*）、《花村》、《大力水手》（*Popeye*）、《詹姆斯狄恩并发症》（*Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean*）、《凡高与提奥》（*Vincent & Theo*）、《银色·性·男女》、《大玩家》、《云裳风暴》（*Ready to Wear*）、《财富》（*Cookie's Fortune*）、《高斯福庄园》、《芭蕾人生》（*The Company*）、《牧场之家好做伴》等。

伍迪·艾伦也曾实验过多种不同的电影风格。虽然他最成功的电影主要是那些

---

[8] Lumet, pp.46–47.

[9] Emma Thompson, *The "Sense and Sensibility" Screenplay & Diaries* (New York: Newmarket Press, 1995), pp.236, 240.

图 11.9 科波拉、艾伦和斯科塞斯——三个电影创作人合拍一部影片

《纽约故事》(*New York Stories*)为我们研究导演的风格提供了一个极好的机会，这部正常长度的电影由三个喜剧短片组成：《没有佐伊的生活》(*Life Without Zoe*，弗朗西斯·福特·科波拉[左]执导)，《俄狄浦斯的烦恼》(*Oedipus Wrecks*，伍迪·艾伦[中]执导)，《生命之课》(*Life Lessons*，马丁·斯科塞斯[右]执导)。

有着我们所熟悉的艾伦式风格的，如《傻瓜入狱记》(*Take the Money and Run*)、《香蕉》(*Bananas*)、《傻瓜大闹科学城》(*Sleeper*)、《安妮·霍尔》，但下列作品很明显地表现出实验性和艺术上的成长，如《我心深处》、《曼哈顿》、《星尘往事》(*Stardust Memorie*)、《西力传》、《汉娜姐妹》(*Hannah and Her Sister*)、《罪与爱》(*Crime and Misdemeanors*)、《丈夫和妻子》(*Husband and Wives*)《曼哈顿谋杀疑案》(*Manhattan Murder Mystery*)、《子弹穿越百老汇》(*Bullets Over Broadway*)、《非强力春药》(*Mighty Aphrodite*)、《人人都说我爱你》(*Everyone Says I Love You*)、《解构爱情狂》(*Deconstructing Harry*)、《名人百态》(*Celebrity*)、《甜蜜与卑微》(*Sweet and Lowdown*)、《时空窃贼》(*Small Time Crooks*)、《双生美莲达》(*Melinda and Melinda*)、《赛末点》和《独家新闻》(*Scoop*)。

弗朗西斯·福特·科波拉、迈克·尼科尔斯、艾伦·帕克，马丁·斯科塞斯和斯坦利·库布里克也是实验型导演，常常拍摄题材和叙事结构全然不同的电影(图11.9)。随着这些创新者职业生涯的进一步发展，他们导演的电影可能会变得更规范

图 11.10　文化洞察力

在那些母语不是英语的导演中，下列三位在制作关于美国和英国文化的电影时显示出了卓越的文化洞察力：来自中国台湾的李安（上左图，执导《理智与情感》、《冰风暴》、《断背山》）；来自中国香港的吴宇森（上右图，执导《断箭》[*Broken Arrow*]、《变脸》[*Face/Off*]、《风语者》）；来自捷克斯洛伐克的米洛斯·福尔曼（Milos Forman，下图，执导《爵士年代》[*Ragtime*]、《逃家》[*Taking Off*]、《飞越疯人院》、《毛发》[*Hair*]、《性书大亨》[*The People vs. Larry Flynt*]、《月亮上的人》[*Man on the Moon*]、《莫扎特传》）。

或更不规范，更严肃或更轻松。即使一位导演在执导一部严肃片之后接着执导一部滑稽剧，这也并不是在风格上的倒退。成长来自接受某种新的挑战，尝试处理一种全新的电影类型，甚或给某个熟悉的电影类型带来新的风格。还有导演会干脆打破所有影片类型的束缚。

具有革新精神的导演经常是好莱坞体系之外的人（图 11.10），他们保持高度的独立性，这或许是因为他们同时也写剧本和制片。或者这些人是在经济上足够成功的电影制作者，玩得起一两次赌博，并把自己的钱投入到实验中。然而，这类实验常常不会被大众欣然接受。观众如此地迷恋于他们熟悉的伍迪·艾伦风格，以至不能接受伯格曼风格的影片《我心深处》。在该片中艾伦仅担任导演（并未出演片中角色），并试图拍摄一部严肃而深刻的艺术片。观众确实接受了影片《曼哈顿》的严肃的艺术性，这主要是因为该片带有观众熟悉的艾伦个人风格，影片的幽默也没有偏离广受欢迎的《安妮·霍尔》太远。也许，对于艾伦·帕克这样的导演来说，避免观众期待这一陷阱会容易得多，因为他所执导的所有电影都讲述极端不同的故事，有着非常不同的风格。

像演员一样，导演也必须努力避免被定型——实际上出于同样的原因：(1) 观众的期待，如果导演没有向观众呈现出与该导演名字联系在一起的那一类型的视觉享

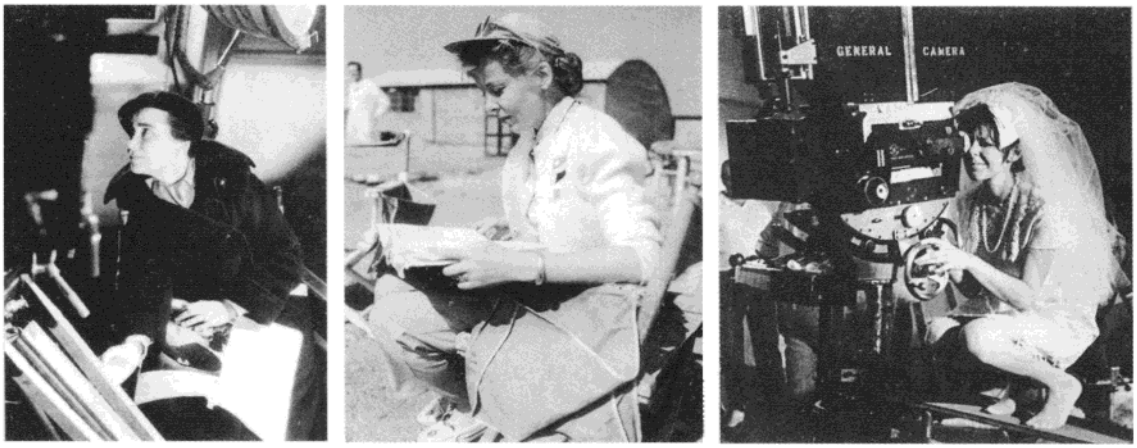


图 11.11 张开创造的翅膀

在电影制作的所有工作岗位中，几十年来几乎被男性垄断的导演一职，或许是女性最难进入的领域。即使这样，仍有三位女性成为美国女性导演的先驱：多萝西·阿兹内尔（Dorothy Arzner，左图），在 1927 年执导了她的第一部影片，后来成为美国导演工会的第一位女性成员；艾达·卢皮诺（Ida Lupino，中图），在 1950 年代早期从演员转为导演和制片人，其成功作品有《搭便车的人》（*The Hitch-Hiker*）等；伊莲·梅（Elaine May，右图），在讽刺喜剧《花花大少》（*The Heartbreak Kid*，1972）中，为女性导演开辟了一条道路。现在，在世界范围内，越来越多的电影由女性导演制作完成。其中最活跃、最有成就的有：阿利森·安德斯（Allison Anders）、简·安德森（Jane Anderson）、简·坎皮恩（Jane Campion）、尼基·卡罗（Niki Caro）、丽莎·科劳迪克（Lisa Cholodenko）、马莎·库利奇（Martha Coolidge）、茱丽·戴什（Julie Dash）、克莱尔·丹尼斯（Claire Denis）、诺拉·艾芙恩（Nora Ephron）、玛琳·格里斯（Marleen Gorris）、李·格兰特（Lee Grant）、玛丽·哈伦（Mary Harron）、艾米·海克林（Amy Heckerling）、妮可·哈罗芬瑟（Nicole Holofcener）、阿格尼斯·霍兰德（Agnieszks Holland）、米兰达·裘莱（Miranda July）、黛安·基顿、黛安娜·科依斯（Alice et Elsa）、艾丽森·迈克莱恩（Alison Maclean）、佩妮·马歇尔（Penny Marshall）、南希·麦尔斯（Nancy Meyers）、米拉·奈尔（Mira Nair）、克莱尔·佩洛妮普（Clair Penelope）、南希·萨沃卡（Nancy Savoca）、佩内洛普·斯菲里斯（Penelope Spheris）、芭芭拉·史翠珊（Barbra Streisand）、贝蒂·托马斯（Betty Thomas）、丽芙·乌尔曼（Liv Ullmann）、安妮丝·华达（Agnès Varda）、克劳迪亚·维尔（Claudia Weill）、里娜·韦特缪勒（Lina Wertmuller）。

受，他们会感觉被欺骗了。（2）制片厂、制片公司及投资人的保守想法，他们不愿意将大笔资金押注在一个想要拓展其创造性的导演身上（图 11.11）。对一个导演来说，获得投资去拍摄他 / 她曾经有过拍摄纪录并证明为成功的作品，比寻找一个愿意冒险投资于前景不确定的项目的投资人要容易得多。即使是阿尔弗雷德·希区柯克，人们也会怀疑他是否能成功拍摄出《我心深处》这样的电影，或者其他任何不包含悬念元素的电影，因为观众已经习惯于从他一部又一部的影片中看到这种悬念，甚至希区柯克能否获准执导这样的电影也是令人怀疑的。

十、特别剪辑：导演剪辑版

如果一部影片在票房上极为成功，或者根据该导演的全部作品收到的评价来看，他/她具有相当大的影响力，制片厂或者发行公司或许会被说服同意发行影片的导演特别剪辑版。有些导演会感到非常郁闷，因为电影第一次上映时，制片厂坚持让他们将作品缩短到两小时左右，以符合影院的标准放映时间。再次发行的版本，或者说导演剪辑版（director's cut），会包括那些导演觉得绝不应该丢弃的镜头。例如，大卫·里恩的《阿拉伯的劳伦斯》、弗朗西斯·福特·科波拉的《现代启示录》、塞尔吉奥·莱昂内的《美国往事》、奥利弗·斯通的《刺杀肯尼迪》、詹姆斯·卡梅隆的《深渊》、保罗·哈吉斯（Paul Huggis）的《撞车》（2005），都曾发行过导演剪辑版。其中发生非常显著变化的电影之一就是雷德利·斯科特的《银翼杀手》，再次发行时增加了一些新的镜头（包括梦见一只独角兽）和一段新的声轨，但是不带有最初版本中的画外音叙述。

最不寻常的导演剪辑版是于1998年上映的《邪恶的接触》，这部黑色电影（参看第十四章的定义）首映于1959年。该片导演（也是影片主演之一）奥逊·威尔斯，在拍摄结束后就失去了对作品的创作控制权，而由环球电影制片厂制作了它的最终剪辑版。但是在威尔斯去世十多年之后，优秀的剪辑师沃尔特·默奇（Walter Murch，作品《教父I-III》、《对话》、《现代启示录》、《英国病人》、《冷山》[*Cold Mountain*]、《天才雷普利》[*The Talented Mr. Ripley*]、《锅盖头》）意识到威尔斯所写的58页工作笔记是为了促成他的再剪辑计划——一个从未实现的方案。反讽的是，最终环球公司自己赞助默奇制作了符合威尔斯设计蓝本的新版本。默奇所做的最根本的变化包括删去现如今很出名的一段音乐，即原影片中由环球公司指定亨利·曼西尼（Henry Mancini）为影片开始的字幕段落谱写的音乐。和威尔斯一样，默奇也认为影片开场那个著名的、时长叹为观止的长镜头效果不应该因叠加过多的字幕或配乐而被冲淡。因此，如威尔斯所指示的那样，他仅仅使用了场景中固有的环境音乐和其他声音。摄影机十分平滑地衔接起大特写和多重远景镜头，沿着夜间墨西哥边陲小镇的街道，曲曲折折地蜿蜒前行。（关于这个不同寻常的故事，请参考迈克尔·翁达杰[Michael Ondaatje]的书《对话：沃尔特·默奇和电影剪辑艺术》[*Conversation: Walter Murch and the Art of Editing Film*]。）

史蒂文·斯皮尔伯格对其影片《第三类接触》的特别剪辑版的理论阐释和对相关改动的描述提供了一些有趣的洞见：

> 我……剪掉了理查德·德雷福斯在后院疯狂地“修理花园”的部分……因为我总觉得第二场戏是整个影片中最弱的部分，在第一次内部预映之后，我

非常非常努力地去修复第二场戏——但是我完全没有这个时间，因为我很晚才看到这个预映，而影片已经授权给全国几百家影院上映。当时确实没有时间——我只能放弃这个未完成的作品。尽管电影获得了非凡的成功，但是作为电影制作者，我并不满意；那不是我起初想要制作的电影。所以在电影产生很大轰动后，我回到哥伦比亚公司对他们说："现在我想按我原先计划的方式，再用额外几个月的时间来制作这部电影。我还需要追加一百万美元来补拍一些镜头。"顺便说一下，这些补拍的场景本来就存在于最初的剧本中，并不是我为了特别剪辑版专门捏造而成，先前由于预算超支而只好放弃拍摄。这些删掉的场景……作为折中手段，我相信完全能够平衡第二场戏的不足，在弗朗索瓦·特吕弗的故事和理查德·德雷福斯的故事之间创造出更好的节奏上的并行。几乎其他每一个场景都是对当地郊区的实际情况和政府部门的掩饰的并置。[10]

对于增加的表现母船内部场景的镜头，斯皮尔伯格在两次不同采访中的说法则自相矛盾。在 1982 年，他对朱迪斯·克里斯特（Judith Crist）说，对于那些场景他自己也很好奇，所以就让人搭建了该场景。而 1990 年在吉恩·西斯科尔（Gene Siskel）对他进行的访谈中，他声称，如果没有某种"真正的卖点来支持再次发行该影片"，制片厂就不会另给他一百万美元来完成该特别版。不论出于何种原因在特别版中收入这些场景，斯皮尔伯格从不认为它们有什么用处，并说，如果有机会制作该"特别版"的特别版，他一定会把它们剪掉。

不管人们对史蒂文·斯皮尔伯格的犹豫不决有何看法，很显然，我们必须在现代电影制作的巨额财政负担的背景之下来考虑这个问题。似乎洛杉矶的每个人都在写剧本，每个成功的演员和编剧都有做导演的野心。然而，很少有人被雇用。新闻记者比利·弗罗利克（Billy Frolick）写了一本关于好莱坞的书，其书名《我真正想做的是导演》（*What I Really Want to Do is DIRECT*）恰对这个现象进行了讥讽。弗罗利克用的副标题是《七个电影学院毕业生去好莱坞》（*Seven Film School Graduates Go to Hollywood*），在他的评论中，他强调，不仅执导影片的过程充满偶然性，而且获得机会执导一部电影也像撞大运一样。在结论部分，他写道：

在 1994 年《纽约客》的一次访谈中，（颇有影响力的电影评论者）宝林·凯尔（Pauline Kael）被问到哪一种人会成为电影导演。

"说得残酷一点"，凯尔回答，"是那些能够筹措到足够的钱来拍电影的人"。

凯尔的回答是"残酷的"——精确得残酷。然而，为拍摄电影提供资金不

[10] Steven Spielberg, quoted in Crist, p.362.

再意味着必须筹措到数百万美元。在过去四年里，《疯狂店员》(*Clerks*)、《克鲁伯》(*Crumb*)、《杀手悲歌》(*El Mariachi*)、《麦克马伦兄弟》(*The Brothers McMullen*) 还有其他很多备受赞誉的影片投资成本均不足十万美元，宣告了游击队式的叙事和纪录电影的黄金时代已来临。这一代的典型宣言可能是："忘了奖励毕业的汽车吧，老妈老爸——请赞助我的导演处女作。"

不幸的是，尽管经常有独具才华的创作人从独立制片中涌现出来，制片厂层面提供的电影制作机会仍在继续减少。(一些极具创作灵感的影片如)《出租车司机》、《恶土》、《稻草人》(*Scarecrow*) ……在今天被制作出来的机会非常渺茫。[11]

十一、四位导演的比较

后面的图片代表了四位不同导演拍摄的影片：斯坦利·库布里克、史蒂文·斯皮尔伯格、费德里柯·费里尼和阿尔弗雷德·希区柯克。虽然很难(或许根本不可能)在这样一些有限的静照中(甚或在来自影片本身的画面中)捕捉一个导演的视觉风格，但这里再现的电影画面包含了强烈的风格元素。仔细研究下列画面：图 11.12(库布里克)、图 11.13(斯皮尔伯格)、图 11.14(费里尼)和图 11.15(希区柯克)，考虑下面这些与每个导演有关的问题。

1. 分析诸如构图和用光、摄影的哲学或视点、场景的使用、制造三维立体感的方式以及演员的选择等要素，看各组画面表现出相关导演什么样的视觉风格？

2. 每组画面代表相关导演拍摄的四部电影。仔细研究来自每一部电影的画面，看看你能从中归纳出影片什么样的特征。

   a. 关于影片的题材或其表现的电影主题，画面揭示出了哪些内容？

   b. 尽可能清晰地描述每张剧照所暗示的情绪或情感特质。

   c. 如果你熟悉同一个导演的其他影片，这四部影片所关注的主题和情感特质与那些影片有怎样的相关性？

3. 观察每个导演的所有剧照，然后指出每个导演是

   a. 智性、理性的，还是情绪化、感性的？

   b. 自然主义、现实主义的，还是浪漫、理想化和超现实的？

   c. 简单、明显和直接的，还是复杂、微妙和间接的？

   d. 沉重、严肃和悲剧性的，还是轻松、戏剧性和幽默的？

---

[11] Billy Frolick, *What I Really Want to Do is DIRECT: Seven Film School Graduates Go to Hollywood* (New York: Dutton, 1996), p.347.

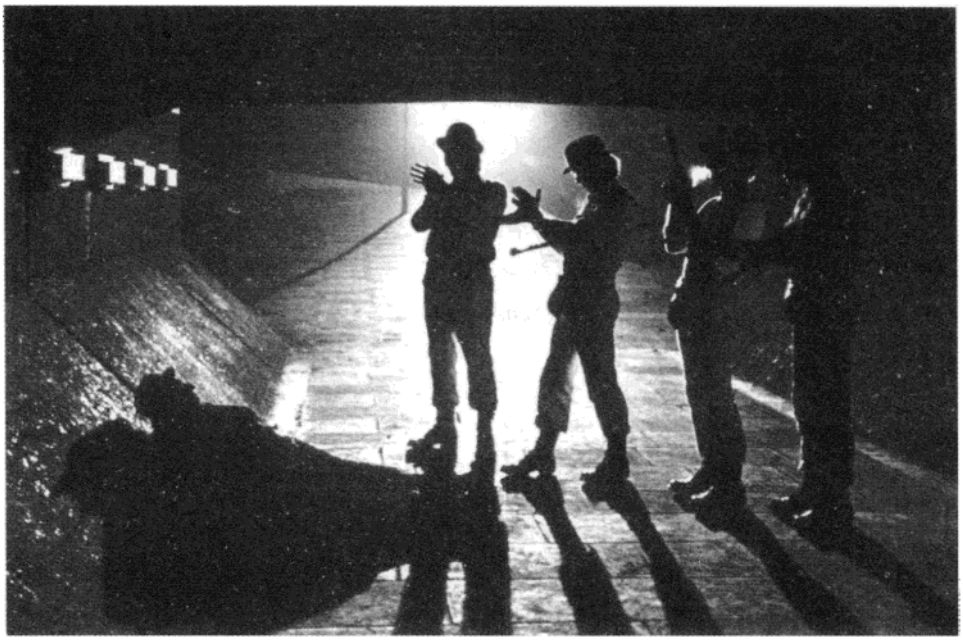


图 11.12a 《发条橙》

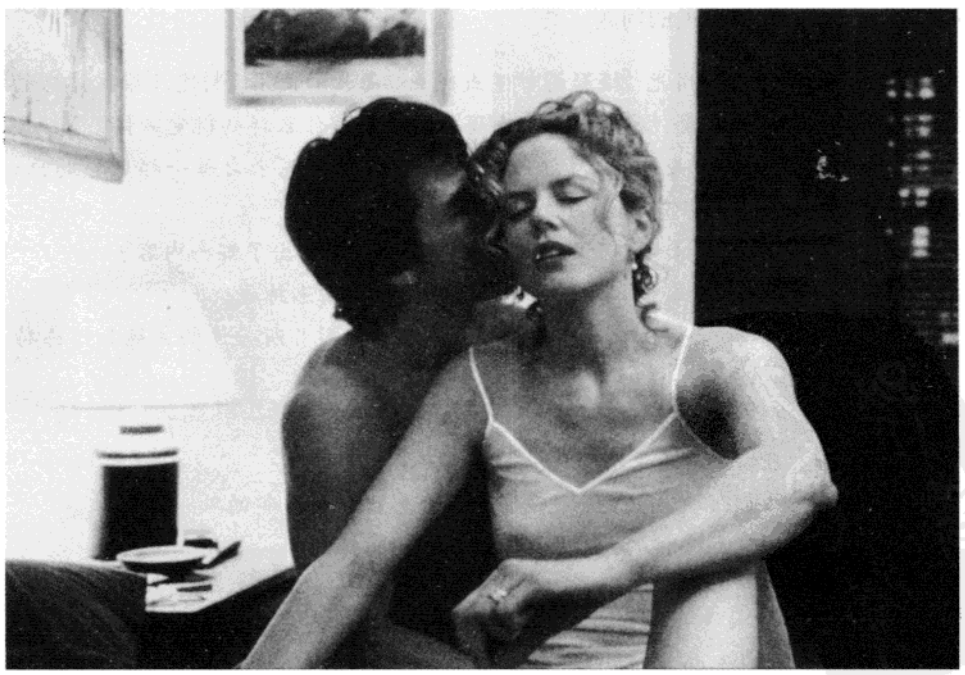


图 11.12b 《大开眼界》

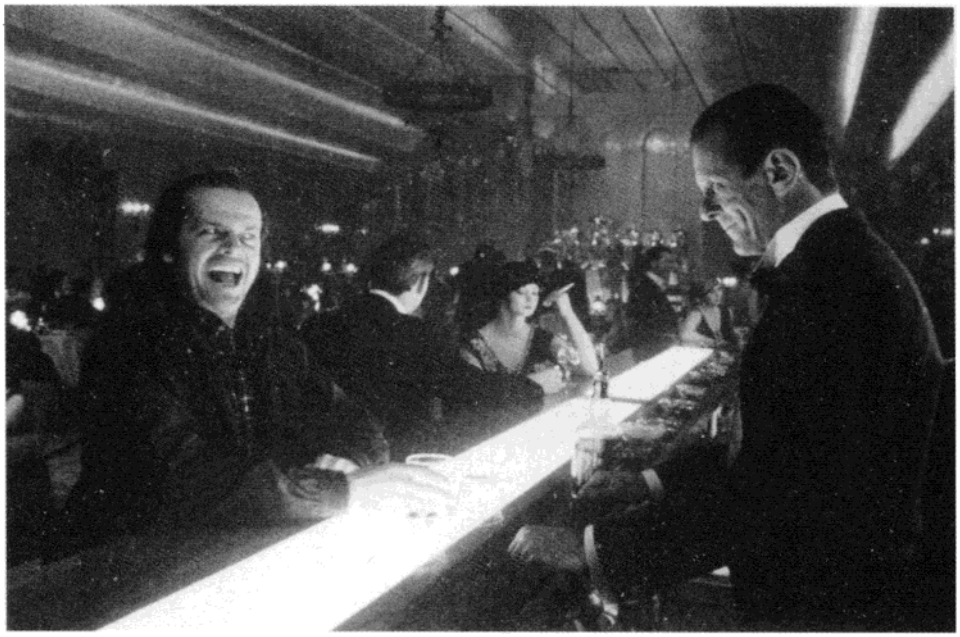


图 11.12c 《闪灵》

图 11.12d 《奇爱博士》

图 11.13a 《人工智能》

图 11.13b 《第三类接触》

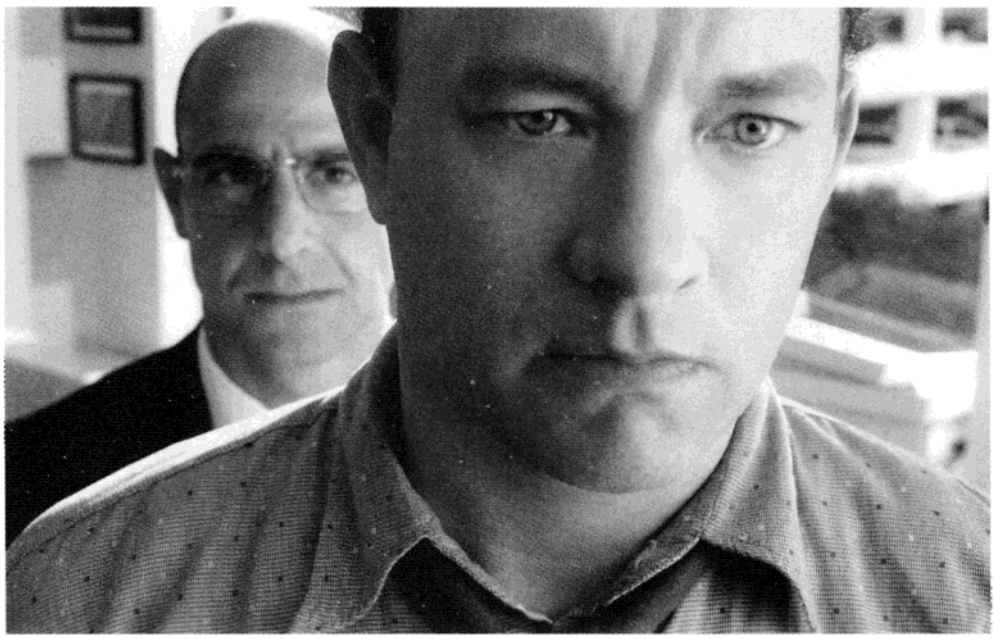


图 11.13c 《幸福中转站》(*The Terminal*)

图 11.13d 《辛德勒的名单》

图 11.14a 《八部半》

图 11.14b 《甜蜜的生活》(*La Dolca Vita*)

图 11.14c 《大路》(*La Strada*)

图 11.14d 《我记得》(*Amarcord*)

图 11.15a 《西北偏北》

图 11.15b 《精神病患者》

图 11.15c 《后窗》

图 11.15d 《迷魂记》(*Vertigo*)

4. 哪些导演表现了问题 3 中描述的每组特征的极致状态？

5. 哪个导演的影片在构图上看起来最具形式感和结构感？哪个导演的影片在构图上似乎最自然随意？

6. 哪个导演似乎努力想让我们在情感上卷入剧照所展示的动作或戏剧性情境中？他如何实现这种效果？哪个导演的拍摄视点看上去最客观、疏离？为什么画面会有这样的效果？

7. 哪个导演在制造特殊效果方面最依赖用光？他取得了什么样的效果？

8. 哪个导演在制造特殊效果或情绪时最强调场景？

9. 基于对前面所有问题的回答，对每个导演的风格你能够作出怎样的概括？

学习影片列表

伍迪·艾伦 (Woody Allen)

《傻瓜大闹科学城》(*Sleeper*, 1973)
《安妮·霍尔》(*Annie Hall*, 1977)
《曼哈顿》(*Manhattan*, 1979)
《星尘往事》(*Stardust Memories*, 1980)
《西力传》(*Zelig*, 1983)
《开罗紫玫瑰》(*The Purple Rose of Cairo*, 1985)
《汉娜姐妹》(*Hannah and Her Sisters*, 1986)
《罪与爱》(*Crimes and Misdemeanors*, 1989)
《人人都说我爱你》(*Everyone Says I Love You*, 1996)
《解构爱情狂》(*Deconstructing Harry*, 1997)
《名流百态》(*Celebrity*, 1998)
《甜蜜与卑微》(*Sweet and Lowdown*, 1999)
《时空窃贼》(*Small Time Crooks*, 2000)
《玉蝎子的诅咒》(*The Curse of the Jade Scorpion*, 2001)
《双生美莲达》(*Melinda and Melinda*, 2005)
《赛末点》(*Match Point*, 2005)
《独家新闻》(*Scoop*, 2006)

罗伯特·奥特曼 (Robert Altman)

《陆军野战医院》(*M*A*S*H*, 1970)
《纳什维尔》(*Nashville*, 1975)
《三女性》(*3 Women*, 1977)
《大力水手》(*Popeye*, 1980)
《凡高与提奥》(*Vincent & Theo*, 1990)
《大玩家》(*The Player*, 1992)
《人生交叉点》(*Short Cats*, 1993)
《堪萨斯城》(*Kansas City*, 1996)
《财富》(*Cookie's: Fortune*, 1999)
《高斯福庄园》(*Gosford Park*, 2001)
《芭蕾人生》(*The Company*, 2003)
《牧场之家好做伴》(*A Prairie Home Companion*, 2006)

英格玛·伯格曼 (Ingmar Bergman)

《夏夜的微笑》(*Smiles of a Summer Night*, 1955)
《野草莓》(*Wild Strawberries*, 1957)
《第七封印》(*The Seventh Seal*, 1957)
《犹在镜中》(*Through a Glass Darkly*, 1961)
《假面》(*Persona*, 1966)

《呼喊与细语》(*Cries and Whispers*, 1972)
《魔笛》(*The Magic Flute*, 1974)
《秋天奏鸣曲》(*Autumn Sonata*, 1978)
《芬妮和亚历山大》(*Fanny and Alexander*, 1983)
《萨拉邦德》(*Saraband*, 2005)

简·坎皮恩 (Jane Campion)

《甜妹妹》(*Sweetie*, 1989)
《天使与我同桌》(*An Angel at My Table*, 1991)
《钢琴课》(*The Piano*, 1993)
《贵妇肖像》(*The Portrait of a Lady*, 1996)
《圣烟》(*Holy Smoke*, 1999)
《裸体切割》(*In the Cut*, 2003)

弗兰克·卡普拉 (Frank Capra)

《一夜风流》(*It Happened One Night*, 1934)
《迪兹先生进城》(*Mr. Deeds Goes to Town*, 1936)
《消失在地平线》(*Lost Horizon*, 1937)
《史密斯先生到华盛顿》(*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939)
《约翰·多伊》(*Meet John Doe*, 1941)
《生活多美好》(*It's a Wonderful Life*, 1946)

科恩兄弟 (Joel and Ethan Coen)

《血迷宫》(*Blood Simple*, 1984)
《抚养亚利桑纳》(*Raising Arizona*, 1987)
《米勒的十字路口》(*Milier's Crossing*, 1990)
《巴顿·芬克》(*Barton Fink*, 1991)
《金钱帝国》(*The Hudsucker Proxy*, 1994)
《冰血暴》(*Forgo*, 1996)
《大保龄球奇案》(*The Big Lebowski*, 1998)
《逃狱三王》(*O Brother, Where Art Thou?*, 2000)
《缺席的男人》(*The Man Who Wasn't There*, 2001)
《真情假爱》(*Intolerable Cruelty*, 2003)
《老妇杀手》(*The Ladykillers*, 2004)

弗朗西斯·福特·科波拉 (Francis Ford Coppola)

《雨族》(*The Rain People*, 1969)
《教父》(*The Godfather*, 1972)
《对话》(*The Conversation*, 1974)
《教父 2》(*The Godfather Part II*, 1974)
《现代启示录》(*Apocalypse Now*, 1979)
《斗鱼》(*Rumble Fish*, 1983)
《塔克》(*Tucker*, 1988)
《教父 3》(*The Godfather Part III*, 1990)
《吸血僵尸惊情四百年》(*Bram Stoker's Dracula*, 1992)
《造雨人》(*The Rainmaker*, 1997)

费德里柯·费里尼 (Federico Fellini)

《青春群像》(*I Vitelloni*, 1953)
《大路》(*La Strada*, 1954)
《甜蜜生活》(*La Doke Vita*, 1960)
《八部半》(*8½*, 1963)
《茱丽叶与魔鬼》(*Juliet of the Spirit*, 1965)
《爱情神话》(*Fellini Satyricon*, 1970)
《我记得》(*Amacord*, 1974)

乔治·罗伊·希尔 (George Roy Hill)

《虎豹小霸王》(*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969)
《第五屠宰场》(*Slaughterhouse-Five*, 1972)
《骗中骗》(*The Sting*, 1973)
《加普的世界观》(*The World According to Garp*, 1982)

阿尔弗雷德·希区柯克 (Alfred Hitchcock)

《后窗》(*Rear Window*, 1954)
《怪尸案》(*The Trouble With Harry*, 1955)
《迷魂记》(*Vertigo*, 1958)
《西北偏北》(*Northwest by Northwest*, 1959)

《精神病患者》(*Psycho*, 1960)
《群鸟》(*The Birds*, 1963)
《艳贼》(*Marnie*, 1964)
《铁幕》(*Torn Curtain*, 1966)
《黄宝石》(*Topaz*, 1969)
《暴怒》(*Frenzy*, 1972)
《家庭阴谋》(*Family Plot*, 1976)

阿格涅丝卡·霍兰 (Agnieszka Holland)

《欧罗巴欧罗巴》(*Europa Europa*, 1991)
《奥利佛，奥利佛》(*Olivier Olivier*, 1992)
《秘密花园》(*The Secret Garden*, 1993)
《全蚀狂爱》(*Total Eclipse*, 1995)
《华盛顿广场》(*Washington Square*, 1997)
《复制贝多芬》(*Copying Beethoven*, 2006)

斯坦利·库布里克 (Stanley Kubrick)

《光荣之路》(*Paths of Glory*, 1957)
《洛丽塔》(*Lolita*, 1962)
《奇爱博士》(*Dr. Strangelove*, 1964)
《2001：太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)
《发条橙》(*A Clockwork Orange*, 1971)
《巴里·林登》(*Barry Lyndon*, 1975)
《闪灵》(*The Shining*, 1980)
《全金属外壳》(*Full Metal Jacket*, 1987)
《大开眼界》(*Eye Wide Shut*, 1999)

黑泽明 (Akira Kurosawa)

《罗生门》(*Rashomon*, 1950)
《七武士》(*The Seven Samurai*, 1954)
《蜘蛛巢城》(*Throne of Blood*, 1957)
《用心棒》(*Yojimbo*, 1961)
《乱》(*Ran*, 1985)
《八个梦》(*Akira Kurosawã Dreams*, 1990)

斯派克·李 (Spike Lee)

《穆操胜券》(*She's Gotta Have It*, 1986)
《为所应为》(*Do the Right Thing*, 1989)
《没有更好的布鲁斯》(*Mo'letter Blues*, 1990)
《马尔科姆 X》(*Malcolm X*, 1992)
《悬疑犯》(*Clockers*, 1995)
《搭公车》(*Get on the Bus*, 1996)
《单挑》(*He Got Game*, 1998)
《山姆的夏天》(*Summer of Sam*, 1999)
《迷惑》(*Bamboozled*, 2000)
《25 小时》(*25th Hour*, 2002)
《她恨我》(*She Hate Me*, 2004)
《内部人士》(*Inside Man*, 2006)

路易·马勒 (Louis Malle)

《好奇心》(*Murmur of the Heart*, 1971)
《拉孔布·吕西安》(*Lacombe, Lucien*, 1974)
《大西洋城》(*Atlantic City*, 1980)
《与安德烈晚餐》(*My Dinner With Andre*, 1981)
《孩子们，再见》(*Au Revoir, Les Enfants*, 1987)
《42 街的万尼雅》(*Vanya on 42nd Street*, 1994)

米拉·奈尔 (Mira Nair)

《早安孟买》(*Salaam Bombay'*, 1988)
《密西西比马萨拉》(*Mississippi Masala*, 1991)
《旧爱新爱一家亲》(*The Perez Family*, 1995)
《欲望与智慧》(*Kama Sutra*, 1996)
《季风婚宴》(*Monsoon Wedding*, 2001)
《名利场》(*Vanity Fair*, 2003)
《同名同姓》(*The Namesake*, 2006)

约翰·塞尔斯 (John Sayles)

《西卡柯七个人的归来》(*Return of the Secaucus Seven*, 1980)
《丽阿娜》(*Lianna*, 1983)
《异星兄弟》(*The Brother From Another Planet*, 1984)
《怒火阵线》(*Matewan*, 1987)

《八面威风》(*Eight Men Out*, 1988)
《人鱼传说》(*The Secret of Roan Inish*, 1994)
《孤独的恒星》(*Lone Star*, 1996)
《带枪的男人》(*Men With Gun*, 1998)
《丛林地狱》(*Limbo*, 1999)
《阳光天堂》(*Sunshine State*, 2002)
《求子心切》(*Casa de los Babys'*, 2003)
《银城竞选》(*Silver City*, 2004)

马丁·斯科塞斯 (Martin Scorsese)

《穷街陋巷》(*Mean Streets*, 1973)
《出租车司机》(*Taxi Driver*, 1976)
《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)
《喜剧之王》(*The King of Comedy*, 1983)
《基督的最后诱惑》(*The Last Temptation of Christ*, 1988)
《好家伙》(*Good Fellas*, 1990)
《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993)
《赌场》(*Casino*, 1995)
《活佛传》(*Kundun*, 1997)
《纽约黑帮》(*Gangs of New York*, 2002)
《飞行家》(*The Aviator*, 2004)
《无间行者》(*The Departed*, 2006)

史蒂文·斯皮尔伯格 (Steven Spielberg)

《糖地快车》(*The Sugarland Express*, 1974)
《大白鲨》(*Jaws*, 1975)
《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*, 1977)
《夺宝奇兵：法柜奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*, 1981)
《外星人》(*E. T. The Extra-Terrestrial*, 1982)
《紫色》(*The Color Purple*, 1985)
《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*, 1993)
《辛德勒名单》(*Schindler's List*, 1993)
《阿米斯塔德》(*Amistad*, 1997)
《拯救大兵瑞恩》(*Saving Private Ryan*, 1998)
《人工智能》(*A. I. Artificial Intelligence*, 2001)
《少数派报告》(*Minority Report*, 2002)
《猫鼠游戏》(*Catch Me If You Can*, 2002)
《幸福中转站》(*The Terminal*, 2004)
《世界大战》(*War of the Worlds*, 2005)
《慕尼黑》(*Munich*, 2005)

张艺谋 (Zhang Yimou)

《红高粱》(*Red Sorghum*, 1987)
《菊豆》(*Ju Dou*, 1989)
《大红灯笼高高挂》(*Raise the Red Lantern*, 1991)
《秋菊打官司》(*The Story of QiuJu*, 1992)
《活着》(*To Live*, 1994)
《摇啊摇，摇到外婆桥》(*Shanghai Triad*, 1995)
《英雄》(*Hero*, 2002)
《十面埋伏》(*House of Flying Daggers*, 2004)
《满城尽带黄金甲》(*Curse of the Golden Flower*, 2006)

职业影评人的职责中，或许最不重要的——当然也是最不耐久的——就是发表意见。每当听说有读者因我对某部影片的看法与他们不一致，而感到受伤害，甚至觉得受侮辱，我都感到很遗憾。我希望能使他们相信我只是在发表自己的意见，正如每个人看完电影后在餐桌上、在拥挤的酒吧里谈论它一样，他们有保留不同意见的自由，这也是部分乐趣所在。影评人的主要任务……是重新梳理影片的脉络——不是告诉电影观众他们应该看什么，这完全是他们的特权，而是就观众贸然掏钱买票观影可能会经历的或深或浅的体验发表一份感性的报告。

——安东尼·莱恩，《纽约客》影评人

第十二章　影片的总体分析

在前面的章节中，我们将一部电影分解为若干独立的部分进行分析。现在我们试图把各个独立的部分重新组合在一起，寻找它们之间的联系，并考虑一下它们对影片整体的作用。

一、基本方法：观看、分析和评价影片

当我们进入电影院观看电影时，要记住一些东西。我们无法使影片定格再进行分析——只有在连续放映的状态下它才能真正称得上是一部影片。因此，我们必须集中绝大部分注意力，对银幕上发生的一切——在同一时间相互作用的图像、声音、动作，作出敏感的反应。与此同时，下意识地，我们必须积累另一种印象，对我们看到的、听到的一切，要想一想：是怎么呈现的？为什么这样处理？有什么效果？我们必须努力进入电影的真实世界里，同时保持一定程度的客观性和评论的公正性。

如果我们能看两遍电影，我们的分析就会容易很多。电影这种媒介的复杂性使我们很难在看完一遍后就能考虑周全影片所有的要素；太多的事情在太多的层面发生，使我们无法进行完整的分析。因此，如果有可能，我们应该设法看两遍影片。在看第一遍时，我们可以主要关注情节要素、总体情感效果、中心思想或主题。较理想的情况下，看完一遍后，我们可以有时间思考，厘清影片的目的和主题。然后，在观看第二遍时，因为我们不再对故事的悬念感兴趣，我们可以将所有注意力集中到电影制作者的技巧上，如怎么处理，为什么等。我们练习这种二次观看法的次数越多，就越容易将两次观看的功能合二为一。

有时在电影研究班里，可以先观看整部影片，然后筛选那些能够说明不同要素的相互关系和对于影片整体的功能的片段进行播放。接着再次放映整部影片，以观看所选片段在影片整体连续不断画面中的作用。使用录像机与 VCD 或 DVD 播放机可以使这个过程更简单。这个方法对培养电影分析所需的习惯和技巧很有帮助。二次观看法不仅有助于提高我们的分析能力，而且对于一些特殊的影片，也可以提高我们的鉴赏力。例如，影评家德怀特·麦克唐纳（Dwight Macdonald）对费里尼的《八部半》这样评价："两星期后，我第二次看《八部半》，比第一次作了更多记录，才发现自己曾对如此多的美妙、精致和迷惑之处视而不见。"[1]

不管采用何种方式，是一次观看、二次观看还是分解成多个部分，我们在进行影片分析时都可以遵循基本相同的步骤。

---

[1] Dwight Macdonald, *On Movies* (New York: BerkleyMedallion Books, 1971), p.15. Reprinted by permission of Dwight Macdonald. Copyright © 1969 by DwightMacdonald.

（一）主题

分析的第一步应该是较为清晰地概括出影片主题——贯穿整部影片的中心思想。是什么要素将影片融为一体，是剧情、某个独特的角色、情感氛围或效果的创造，抑或是某种风格、特点的塑造？影片是否旨在传递某种思想或陈述某个问题？一旦确定了影片的中心思想，我们就可以进一步对影片主题进行更清楚、更具体的阐述。我们真正想问的问题是：导演制作这部电影的目的或主要目标是什么？影片的真正主旨是什么？如果有的话，影片对这项主旨作了哪些阐述？（图 12.1）

（二）部分与整体的关系

一旦我们暂时确定了影片的主题，并作出了尽可能简明扼要的阐述，就应对影片所有要素作一个全面的分析，来看看我们的推断在多大程度上成立。在解答了与每个单独要素相关的所有可能的问题后，我们就能够建立起每个要素与影片整体之间的联系。基本问题是：影片所有的个体要素与影片主题、中心目的或总体效果之间如何产生联系，如何作用？要回答这个问题，需要对影片所有的要素都作些考虑，虽然其中一些要素的作用要比其他要素大得多。在这一刻每个要素都应考虑到，包括故事情节、戏剧结构、象征手法、性格刻画、冲突、背景、片名、反讽、摄影、剪辑、胶片类型和尺寸、声效、对白、配乐、表演，以及影片的总体风格。

如果我们可以看到每个要素与主题或中心目的之间清楚的逻辑关系，那么就可以认定我们对影片主题的推断是正确的。如果无法看到它们之间清晰的关系，我们可能需要重新考虑自己对影片主题的理解并进行调整，使它符合我们在各独立电影要素中看到的表现方式和相互关系。

一旦这个层面的分析结束，我们已经可以把这部电影看作一个围绕着某个中心目的、结构清晰、完整统一的艺术作品，差不多就可以进入下一阶段的评价过程了。

（三）影片的目标水准

在开始对影片进行客观评价之前，我们必须考虑一下影片的目标水准。将一部旨在纯粹娱乐的影片当作严肃电影艺术的最终产品来评价是极不公平的。因此我们必须调整自己的期望值，以适应影片的目标水准。勒纳塔·艾德勒描述了这种调整的必要性：

> 如果一部影片由多丽丝·戴（Doris Day）主演，或由约翰·韦恩执导，影评家就会尽量把自己置于认同戴或韦恩的心理状态，以其他理由评论说该影片中戴的表演比以前更出色，或影片缺乏韦恩惯有的风格等。但是一旦各分析要素得到了清晰的说明，读者就知道如何根据自己的口味进行判断。对于

图 12.1　诠释主题

对有些影片来说，清楚地归纳中心主题相对比较简单。而对于别的影片，如罗伯特·奥特曼执导的复杂的“西部片”《花村》(由朱莉·克里斯蒂 [Julie Christie] 和沃伦·比蒂领衔主演，上图)，以及马丁·斯科塞斯导演的《纽约黑帮》(丹尼尔·戴－刘易斯和莱昂纳多·迪卡普里奥 [Leonardo DiCaprio] 主演，下图)，就很难准确定位电影制作者的主要关注点。

> 路易斯·布努埃尔（Luis Buñuel）的作品也是这样——大导演的作品确实存在可比的方面——评价的参照项目会变复杂。
>
> 我认为在影评中绝对有必要确定影片的目标水准，并且有可能的话，使你自己的目标水准与之相称，然后调整你评论的语气。以对乔治·C. 斯科特影片的溢美之词去赞誉艾尔维斯·普雷斯利（Elvis Presley）的影片——或者，以对品位和完整性缺失的义愤批评来对待简单的失误，是没有意义的。[2]

这并不是说，我们应该放弃自己的标准或基本原则。但是我们在用自己的标准对某部影片进行评价时，应尽量先从导演似乎想要做的，或者他 / 她试图表达的思想水准这一角度来评判该影片。因此在我们作出任何客观评价之前，必须考虑这个问题：影片的目标水准是什么？（图 12.2）

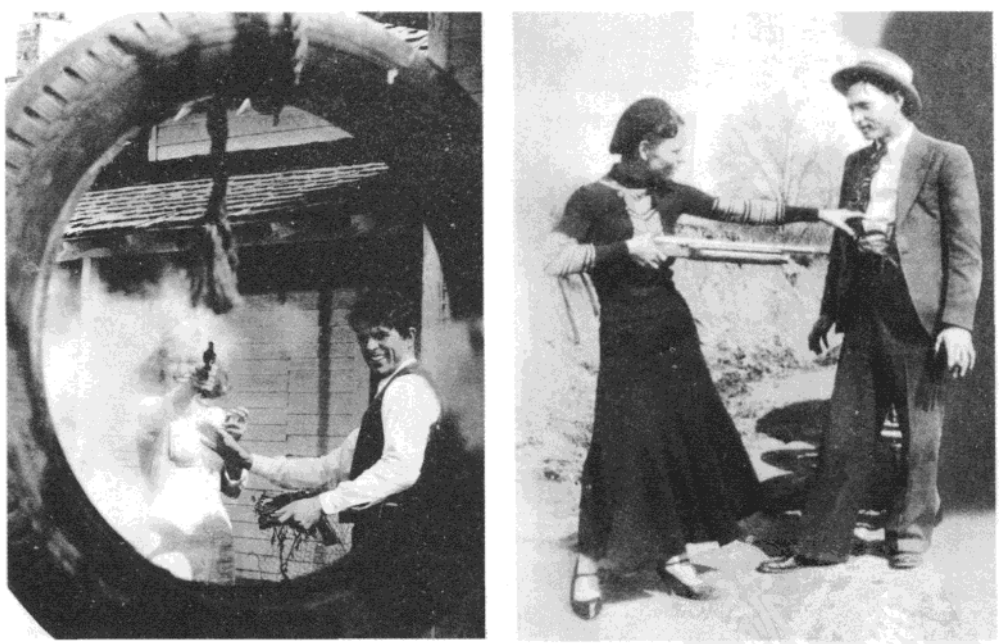


图 12.2 从现实生活到电影

电影观众需要判断出影片的目标水准。例如，观众应当注意到，影片《邦妮和克莱德》的制作者们在完全按照历史事实展示这俩罪犯的同时，对于描述他们的传奇故事也一样颇有兴趣。因此，他们刻意地美化了邦妮·帕克（Bonnie Parker）和克莱德·巴洛（Clyde Barrow）的形象——由费·唐纳薇和沃伦·比蒂饰，见左图。老照片中真实的邦妮和克莱德则如右图所示。

[2] Renata Adler, *A Year in the Dark* (New York: Berldey Medallion Books, 1971), p.330.

（四）对影片的客观评价

一旦我们清楚地确定了影片的主题和目标水准，并看到各个要素如何共同作用以诠释影片主题，就可以开始对影片进行客观评价了。要考虑的综合问题简单来说就是：在设定的影片目标水准下，影片在多大程度上完成了它的既定目标？考虑这个问题时，我们必须回顾一下先前对影片各独立要素有效性的评价，以确定各要素对我们答案的影响。做完这些，就可以开始回答下一个问题：影片为什么成功，或者失败？

在尝试回答这个问题时，我们要尽可能具体而微，不仅要明确为什么成功，还要明确哪里成功。我们要洞悉每个独立要素的长处与不足，确定哪些是影片成功或失败的最重要组成部分或要素；哪些要素或组成部分对影片主题发挥了最大作用？为什么？哪些要素或组成部分不曾有效发挥作用？为什么？我们必须从影片总体效果的角度，仔细考量每个要素的长处和不足，避免吹毛求疵，如盯着细小的技术瑕疵不放。

我们要进行客观评价，因此得做好准备，用基于整体分析的合乎逻辑的论述，说明我们得出的每一个结论。必须解释为什么有些效果很好或为什么某个特定场景没有达到预期效果。评价的每一部分都应尽可能合情合理，对影片的每个判断都应以遵循着切实可行的评价标准的合理论述为基础。

（五）对影片的主观评价

到目前为止，我们一直使用系统的、合理的评价方法。但与此同时，我们也应充分意识到我们无法将艺术简化成理性科学，或者使它像 2+2=4 那样简单。我们对电影的反应要比这复杂得多，因为我们是人，不是电脑，我们知道艺术在很大程度上是来自直觉的、抒情的、带有个人色彩的。因此，我们对电影的反应可能包括强烈的感情、成见和偏好。它会受到我们的生活阅历、道德观念和社会环境、世故的程度、年龄、生活的时间和空间，以及每个人的独特个性的影响。

完成对影片的客观分析和评价后，我们总算可以抛开合理编排的分析框架，描述一下我们自己对影片的反应及其强烈程度：我们对影片的个人反应是什么？我们喜欢或厌恶它的个人理由是什么？

二、分析、评价和讨论的其他方法

完成了对影片个人和主观的评价后，我们可能想从几个专业的角度或艺术批评的视角来作进一步分析。用这些评论练习引导课堂讨论可能会很有意义。每种评论方法都有其自身的侧重点、偏好、视角和意图，都试图寻找影片的与众不同之处。

（一）作为技术成果的影片

如果我们对电影媒介和拍片技术有充分的了解，我们就会想知道电影制作人使用的技术手段以及这些技术对于影片总体效果的重要之处。用这种方式评价一部电影时，我们更关注的是导演如何传递信息，而不是传递什么信息及为什么传递这些信息。根据这些标准，最近乎完美的影片应是一部恰到好处地利用电影媒介的各种潜能的影片。类似《公民凯恩》和《2001：太空漫游》的影片在这方面排名很高。从这个角度分析影片时应考虑下面几个问题：

1. 影片如何有效地利用了电影媒介的全部潜能？
2. 影片运用了什么样的创造性技巧，它们的效果如何？
3. 从整体效果上看，影片在技术上占据优势还是劣势？
4. 就技术而言，影片中最成功和最薄弱之处各是什么？

（二）展示演员的影片：个人崇拜

如果我们的主要兴趣在于演员、表演技巧和银幕人物，我们可能希望将注意力集中在影片中主要演员的表演上，尤其是成名影星或电影界名流。采用这种方法时，我们假定领衔主演对影片的质量具有非常重要的影响，男女演员凭借自身的表演技巧或人格魅力支撑起整部影片。经由这种分析框架来判断，最好的影片应是能够充分展示领衔主演基本人格、表演风格、个人特质等的影片。在使用这种方法时，我们将电影看作展示演员才华的舞台，是梅丽尔·斯特里普、杰克·尼科尔森、亨弗莱·鲍嘉、凯瑟琳·赫本、汤姆·汉克斯、瑞茜·威瑟斯彭（Reesee Witherspoon）或者汤姆·克鲁斯的片子。要有效地使用这种方法，我们必须熟悉同一演员主演的其他影片，以便参照该演员过去扮演的角色来评价他/她的表演。通过这种方法来评价一部电影，我们可能要考虑下面几个问题：

1. 演员的个性特征或表演技巧如何适应他/她饰演的角色以及影片的故事情节？
2. 该角色是否为该演员的个性和演技量身定做，或者演员的个性是否服从于角色需要？
3. 与该演员领衔主演的其他影片中的表演相比，他/她在本片中的表演具有怎样的表现力？
4. 该演员在本片中扮演的角色和在其他影片中扮演的角色相比，你发现有哪些相似之处或显著差异？
5. 与过去的表演比较，本片中的特定角色对于演员有多高难度和要求？

图 12.3　作者导演分析法

对很多满怀崇敬之心的电影系学生来说，英格玛·伯格曼的《假面》（由毕比·安德森 [Bibi Andersson] 和丽芙·乌尔曼主演）让人不安而又成功地展示了才华横溢的导演的创作技巧和能力。

（三）作为单一创造者的成果的影片：作者导演分析法

在使用这种方法时，我们主要关注电影创作过程中处于绝对支配地位的创作人员的风格、技巧和人生哲学——影片的每个方面都会反映出导演 / 作者导演 / 完全的电影制作者的天才、风格和具有创造力的个性特点。因为所有真正伟大的导演都会把他们的个性特点注入所拍摄影片的每个方面，从这个角度来看，电影不应被看作一件客观的艺术作品，而是制作者的艺术眼光或风格的反映。根据作者导演理论，一部好电影的每个要素都应该打上导演的烙印——包括情节、选角、摄影、灯光、音乐、声效、剪辑，等等（图 12.3）。我们不能单独评价影片本身，而应将其看作导演全部作品的组成部分。通过这种方法对影片进行评价时，我们应考虑以下问题：

1. 根据这部影片以及该导演拍摄的其他影片，你会如何描述该导演的风格？

2. 影片的每个要素如何反映该导演的艺术眼光、风格和总体的电影哲学，甚至是他 / 她的人生哲学？

3. 影片与该导演拍摄的其他影片比较，有哪些相似之处？有哪些显著的区别？

4. 在影片的什么位置，导演的个性、对影片独一无二的创造性处理手法给

我们留下了最深刻的印象？

5. 与该导演的其他作品相比，这部影片有哪些特殊品质？与那些作品相比，这部影片如何反映了导演的哲学思想、人格特征和艺术眼光？

6. 这部影片是否暗示了有别于该导演以往影片的新的发展方向？如果有，请描述一下。

（四）传达道德、哲学或社会思想的影片

在这种通常被称为人文主义视角的方法中，我们将注意力集中于影片所表达的思想上，因为优秀的影片通常围绕着某个具有一定教育意义的思想来展开。在使用这种评价方法时，我们必须判断表演和角色在脱离了影片背景后是否还有意义——如道德、哲学或社会意义，是否能促使我们更好地理解生活、人类天性或人类处境的某些方面。我们将影片看作某种思想的表达，该思想具有某种智识、道德、社会或文化方面的意义，并能使我们的生活变得更美好。对于表演、摄影、灯光、剪辑、声音等的评价，要基于它们在促进影片思想表达方面的效果。影片的整体价值取决于影片主题的意义。在使用人文主义评价方法时，我们应考虑下列问题：

- 影片表达了什么思想？我们从中学到的真理有多大意义？
- 不同的影片要素如何有效地传达了影片的信息？
- 影片如何使我们的生活变得更美好？它试图改变哪些观念和行为？
- 影片传达的信息是普遍适用的还是仅限于我们生活的时代和地区？
- 影片主题对于我们自身的经验有多大价值？

（五）作为情感或感官体验的影片

与更智性的人文主义方法相反，在这一方法中，我们根据观众感受的逼真度和强烈程度来评价影片。影片提供的情感或感官体验越强，影片就越优秀。一般而言，这种方法适用于展现快节奏的动作、刺激或冒险的影片。因为所要唤起的是强烈的身体或本能反应，若影片直接有力，像一记正中下巴的拳击一样，就会受到好评。

喜欢这种方式的人显示出一种反智的倾向。他们不想在影片中表达什么，除了即时体验外没有别的意义。他们喜欢纯粹的动作、爱情、刺激，或简单直接、毫不矫饰地讲述一个故事。若影片提供的体验极度真实、生动和强烈，它就被看作一部好片（图 12.4）。以这些标准来衡量一部影片时，应考虑以下问题：

- 影片带给观众的情感或感官体验有多强烈？
- 在影片的什么位置，我们会全神贯注地完全投入到影片的世界里？在什么

图 12.4　情感或感官体验的方式

在《浓情巧克力》(*Chocolat*,2000)中,朱丽叶·比诺什和莉娜·奥琳(Lena Olin)对她们作为糖果供应商(糖果魔术师)的甜美生活非常享受,在这种情绪的感染下观众也感到身心愉悦。

位置影片给人的情感和感官体验最弱?

- 影片各要素在制造强有力的情感和感官体验方面发挥了什么作用?

(六)作为重复的艺术形式的影片:类型分析法

类型片所表现的对象、主题或风格因常被使用而为我们所熟悉。(关于类型片,在第十四章有详细讨论。)观众在欣赏类型片(如西部片)时,知道会出现什么样的人物、背景和剧情,等等。在类型分析法中,我们依据该影片与众多具有类同背景、人物、冲突、解决方法和(或)价值观的影片的契合度来进行评价。在进行分析和评价时,我们先要确定影片在哪些方面与它所代表的类型片的标准保持一致,又在哪些方面与那些标准相背离。

我们在观看当前分析的影片之前,也许已经看过许多同一类型的影片,所以我们有明确的期待。在观看该影片时,如果期待没有得到满足,我们会很失望。同时我们应该寻找片中不同于该类型其他影片的变化和创新之处,因为如果影片没有变化创新,我们依然会觉得失望。一部好的类型片不仅通过遵循传统模式、提供满意的解决方案以满足我们的期待,而且还会提供足够多的变化以满足我们对新鲜感的

图 12.5 类型分析法

一些关于 1940 年代的黑色电影（见第十四章）的基本知识，能帮助观众欣赏劳伦斯·卡斯丹（Lawrence Kasdan）的影片《体热》。这部完成于 1981 年的备受推崇的影片由凯瑟琳·特纳（Kathleen Turner）主演，她在片中扮演一个美丽而邪恶的女子、处心积虑的引诱者，威廉·赫特（William Hurt）则饰演她那轻易上钩的情人。

需求。因为类型片面对为数众多的电影大众，强化了对观众而言神圣的价值观和信念，或许我们还得考虑每部美国的类型片如何充分反映和强化了基本的美国式信仰。在评价一部类型片时我们可以考虑以下问题：

- 这一特定类型影片有什么基本要求？本影片在多大程度上符合这些要求？
- 影片是否满足了我们对此类影片的所有期待（图 12.5）？
- 影片中有哪些变化和创新？这些变化是否足够新颖，能满足我们对新鲜感的要求？哪些变化使得影片从同类型的其他影片中脱颖而出？
- 相关地区或国家的哪些基本信仰、价值观和迷思在影片中得到反映和加强？这些信仰、迷思和价值观已经过时还是仍具有现实意义？

（七）作为政治声明的影片

影片可以反映很多不同的政治立场。例如，马克思主义就是一种很重要的观点。对一些研究者而言，卡尔·马克思的作品已经成为评论影片的一种重要的滤色镜。

马克思主义电影评论基于以下前提——电影和文学及其他艺术形式一样，都反映了社会在经济方面的问题，所有影片从根本上讲是对社会各经济阶层之间权力斗争的呈现。对种族问题的考虑也可以纳入马克思主义分析方法，因为少数族群常常受到占据统治地位的种族和经济群体的压迫，从而堕入更低的社会经济阶层。要从马克思主义的角度评价影片，我们可以考虑下列问题：

- 主要人物的社会经济水平如何？剧本内容是否蕴含该问题的答案？影片中的服饰或背景是否有所暗示？
- 各种不同社会阶层的人物之间如何交流？
- 在挑选配角和其他小角色演员的类型时是否存在一种明显的模式？例如，人物的种族和阶层与其是好人或坏人之间有没有某种联系？
- 实现抱负、获取财富和物质财产（挤入上层社会）对人物是否重要？影片从正面还是负面来展现人物抱负？决定人物成功与否的因素中哪些比较重要？
- 影片是在歌颂一种传统价值观，还是在质疑主流思想？

（八）作为性别宣言的影片

无论用何种方式，将注意力放在影片的性别问题上的做法都是带着另一种政治滤色镜来看待影片。事实上，我们可以认为从政治角度分析影片时，几乎任何引起争议的群体（尤其是少数群体）都可以成为话题的中心所在。普通公众和专业人士对现代影片的批评性的看法都证明了这一点。例如，昆汀·塔伦蒂诺在《杰基·布朗》中对非洲裔美国人的呈现手法激起了斯派克·李的愤怒（更别提《低俗小说》了）。福音派新教徒也曾对罗伯特·杜瓦尔的影片《来自天上的声音》（*The Apostle*）中一些中心人物的性格刻画提出质疑。老年人和其他观众对《马文的房间》（*Marvin's Room*）中休姆·克罗宁（Hume Cronyn）扮演的老年人的老套价值观也颇有微词。一些评论家则断言，《庸人哈尔》有冒犯胖人的风险。早在政治正确运动发起之前，就有评论家注意到娜塔利·伍德（Natalie Wood）并不是拉美裔，并问她为什么敢在《西区故事》（*West Side Story*）中扮演拉丁美洲人的角色。《雨人》、《阿甘正传》、《弹簧刀》（*Sling Blade*）和《我是山姆》（*I Am Sam*）都曾因有利用残障的“特异”人的嫌疑而受到指责。而逐渐发展起来的男女同性恋、酷儿、双性恋、跨性别批评已仔细解读了《我钟情的人》（*The Object of My Affection*）、《她和他和她之间》、《完美无瑕》（*Flawless*）、《穿越美国》等影片，以寻找其中带政治倾向的性别宣言（或这一内容的缺失）。（图 12.6）

与此相似，也许适用范围更宽广，女权主义分析方法建立在“艺术不仅反映而且影响社会文化的态度”这一假设的基础上。女权主义影评人试图告诉人们传统电影

图 12.6 性别分析法
在影片《哭泣游戏》(*The Crying Game*)的开始阶段，斯蒂芬·瑞(Stephen Rea)饰演的角色(右)从他看守的囚犯(福里斯特·惠特克[Forest Whitaker]饰)口中听说了后者的恋人。很久以后，当瑞终于设法见到这位被福里斯特所深爱的人时，影片呈现出了一些关于性别的令人深思的问题。

的语言和象征符号如何反应了男权的意识形态。她们鼓励银幕上出现成比例的表现女性题材的作品，并敦促不要将女性角色降级为传统的、类型化的角色。女权主义的电影分析还考虑导演或编剧的性别及其对于情节呈现的影响。

从性别的角度来评价影片，我们可以考虑以下问题：

- 主要人物是男性还是女性？这是由电影制作者根据剧情要求作出的决定，还是说角色的任务分配反映了基于性别的固定模式？
- 影片如何刻画女性和男同性恋者？他们是被动的、受到迫害的或起装饰作用的，还是积极的、充满自信的、对情节发展起重要作用的？
- 是谁制作了该影片？你认为电影制片者的性别会影响他/她们对情节的处理和呈现吗？
- 影片是否宣扬了关于女性或同性恋者的权利和平等的某个具体的政治观点，如关于工作单位用人歧视、性骚扰、堕胎、儿童领养的权利等？这些问题是故事核心所在，还是不经意地提起？

(九)深入洞察内心思想的影片：从心理分析的角度

1. 弗洛伊德式的批评分析

主张从弗洛伊德精神分析的角度对影片进行解释的人士认为，电影是电影制作者精神自我的体现，影片的意义隐藏在银幕画面之后。神经官能症患者无意识的大脑会将秘密想法隐藏于梦境或怪异的行为举止之中。了解了其中的奥秘后，持精神

分析观点的影评家相信，导演（或编剧）严重依赖于象征符号，并有意用那些需要解释才能真正理解的意象来掩盖事件或观点，使之神秘化。他们倾向于将影片看作一种幻觉、梦境或白日梦，并通过心理分析来洞悉作者导演的内心世界。近年来，对电影创作者的心理分析转变为对电影观众的分析——对影片通过不断触及我们潜意识中受压抑的欲望、幻想或梦境来引起我们神经官能反应的过程的分析。

从弗洛伊德精神分析的角度分析影片，我们可以考虑以下问题：

- 影片的哪些特殊属性表明它的真正意义隐藏在画面背后，需要通过心理分析来揭开谜团？在影片的什么位置，导演似乎在有意掩盖事件和观点或使之神秘化？
- 你是否发现了影片暗示或象征的通常与弗洛伊德精神分析有关的基本概念，如俄狄浦斯情结、自我、本我、超我、性欲、无意识的冲动或性压抑？它们为我们窥探导演的内心世界提供了什么帮助？
- 你在影片中还发现哪些象征符号？你对它们又如何解释？它们揭示了导演什么样的内心世界？
- 前面两个问题中提到的哪一个象征符号引起了你个人的共鸣？你认为自己对这些象征和意象的反应是你的个性使然，还是观众的普遍反应？如果你的反应是你个人特有的，你从中获得了什么样的自我认知或自我发现？

2. 荣格式的批评分析

运用荣格心理学的影评家分析电影时从一些重要的基本假设开始。首先假设所有人类都有一种深层的心理纽带，一种集体潜意识状态，一种被称为原型的关于普遍意象、模式和生命历程的模糊的印记。这些原型潜藏在表面意识下，并只有在作为原型形象或阴影浮现的片断中才能被察觉。荣格派评论家的一个目标就是感知影片的人物、情节和图像符号中显而易见的表面形象暗示的潜在原型。卡尔·荣格还认为，所有的故事和传说都是某个中心神话，即元神话的变体或不同侧面，它们支持原型形象并揭示原型形象与原型的关系。这个包罗万象的神话就是我们要探求的目标，神话中的主人公为了成为一个独立自主的人而斗争。为了实现这个目标，主人公必须从大母神（Great Mother，显然代表一种纠缠不清的、削弱人力量的依赖）的束缚中解脱出来。当他变得独立而自足时，他也就获得了奖赏，和潜意识中理想化的女性形象——阿尼玛（the anima）结合了。因此，荣格派评论家的另一个目标是参照元神话分析影片中的人物和他们的行为。运用荣格心理学评价一部影片时，应考虑以下问题：

- 是否有些角色似曾相识，超出一般的固定模式？他（她）们是否具有普遍特征，足可成为原型的表面阴影？人物的哪些表现或特质似乎令人感觉非

图 12.7 心理分析法

在由大卫·斯雷德(David Slade)执导、帕特里克·威尔森(Patrick Wilson)和年轻的艾伦·佩姬(Ellen Page)主演的令人不安的影片《水果硬糖》(*Hard Candy*)中，两位主角之间表现出一种极度奇怪的关系，需要观众从心理分析的角度解读电影。

常熟悉或普遍存在？这些特质暗示了什么样的原型？

- 分析一下故事情节中的人物、冲突、解决方案与我们所探求的元神话之间的关系。是否有一个男主人公为获取自由，并从某种依赖(从属)关系中解脱而进行斗争？片中是否有这么一个人物或概念可以跟大母神的形象联系起来？主人公是否成为了一个独立的自足的人？影片故事的解决方案中，是否包括男主人公和他理想中的异性的结合？(图 12.7)
- 你能想到其他哪些影片，也反映了你所探求的元神话的普遍模式？那些影片中的普遍模式与这部影片中的模式有哪些重要不同？
- 有意识地从影片具体的人物、冲突、动作和意象中退出，尽量把它们看作抽象概念：广义的、笼统的模式和概念。通过这种方式对情节要素予以概括、抽象化是否使影片的意象更清楚地体现出原型的特征？

(十)折中的分析方法

若仅从到目前为止我们讨论的方法中选用这种或那种单一的批评框架来分析每一部影片，会严重妨碍我们的评价。为了公允起见，我们必须考虑导演的意图，选择另一种分析方法作为补充。例如，考虑一下从人文主义的角度来分析詹姆斯·邦德(James Bond)系列或希区柯克的影片会有什么效果。

文森特·坎贝(Vincent Canby)在《纽约时报》上发表的对希区柯克影片《狂凶记》(*Frenzy*)的影评，显示出以人文主义为参照框架评价希区柯克影片的难处：

阿尔弗雷德·希区柯克的表现足以令人绝望。经过五十年的导演生涯，他仍然不够完美。他拒绝在影片中表现严肃题材，即使是以易于识别的方式，哪怕这么做或许能为他赢得“琼·赫肖尔特人道主义奖”(Jean Hersholt Award)，甚至是奥斯卡最佳导演奖。以他的新片《狂凶记》为例，这是一部悬疑情节剧，讲述了一个震惊英伦、被称为“领带杀手”的杀人狂和一个被误认为是杀人犯而遭通缉、逮捕并判刑的人的故事。有关人类生存环境、爱情、第三世界、上帝、结构政治、环境破坏、公正、道义、后发展国家的方方面面、歧视、对激进分子的麻木、宗教狂热或政治保守之风，影片又告诉我们什么？根本没有。

影片引人入胜，但也会招来很多指责，而同样的指责在过去也曾对准他的一些最优秀的影片，说它没有“重大意义”，“它对人和人性的描述太肤浅、太圆滑”，“它什么也没做，只是浪费时间”，“在影院观看时很精彩，24 小时后就无法记起”。[3]

由于希区柯克是一个个性很强的人和强势的导演，在制作的每一部影片中都打上了自己风格的印记，因此从作者导演的角度来讨论他的影片会比较有成效（虽然他并没有参与编写在美国拍摄的主要影片的剧本），而更恰当的可能是从情感或感官体验方面进行分析。他强调演员在影片中的次要地位，因此个人崇拜分析方法在此毫无用处，且正如文森特·坎贝在评论中指出的那样，人文主义方法在这儿也无从说起。最有效的方法就是与导演宣称的并通过影片展现的兴趣相适应的方法（图 12.8）。

但是有一种影片评价方法似乎比上面描述的任何方法更有效。这种折中法认为，所有方法都有一定的有效性，故而它选取每种方法中恰当而且有用的部分。在折中式的影评中，我们可以首先确定影片是否优秀，然后回答下面几个问题，以此来支持我们的观点：

- 影片在技巧运用方面是否熟练、复杂？它如何充分挖掘电影这种媒介的潜能？
- 明星表演的表现力如何？
- 影片在反映导演的哲学、个性和艺术眼光方面做得如何？
- 影片表达的观点有多大价值和意义？有多大的说服力？
- 影片作为情感或感官体验有多大效果？
- 影片在多大程度上遵循所属类型的模式？又给该类型带来哪些变化和创新？

[3] Vincent Canby, “Hitchcock: The Agony Is Exquisite,” *New York Times* (Jaly2, 1972).©1972 The New York Times. Reprinted by permission.

图 12.8 折中的方式
在很多情况下，对一部影片最好的评价方法是若干种可行方法的综合。可以说，李安的《冰风暴》（由西格妮·韦弗 [Sigourney Weaver] 和凯文·克莱恩 [Kevin Kline] 主演）可以通过多种方法进行阐释，包括图 12.3 至图 12.7 强调的各种方法。

三、再读评论

我们看完影片，做完分析，并从自身的角度对影片进行了诠释。我们对影片的价值形成了自己的看法，也注意到了自己个人的、主观的反应。现在我们准备再次回到影评中。此时，我们应当用一种与观看影片之前完全不同的方式来阅读该影评。现在我们可以深入阅读影评各部分，将我们脑海中的印象和观点与所读评论比较，并和作者进行精神层面的对话（或许甚至是辩论）。

我们也许会在许多方面认同影评人的观点，在另一些方面则完全不同意。观众和影评人可能用同一种方法来分析或解释影片，却对它的价值得出完全不同的结论。实际上，重要的是其中的学习过程。两种不同的思想——读者的和影评人的——因为同一件作品而产生对话，寻求共识，但也欣赏辩论。虽然我们应该敞开心胸，努力接受影评人的观点，理解他 / 她的分析、解释或评价，但同时仍须保持足够的独立性，不能俯首帖耳。

四、评价影评人

我们可以对所读影评的作者作出评价，判断他们有多尽职。影评人的主要作用是引导我们更深刻地理解影片，或更好地欣赏具体的影片和电影这种媒介。重新深入阅读影评后，我们可以首先问问自己，作者在行使影评职责时尽职与否。换句话说，与我们自己独自观看影片相比，该评论是否有助于我们更好地理解影片？他 / 她是否使电影这种媒介变得激动人心，让我们想更深入而强烈地体验一下电影艺术？

回答了这些基本问题之后，我们可以考虑以下问题，开始对影评作详细的评价：

- 在影评的哪些部分，评论家只是提供事实资料，即无可辩驳的内容？这些资料有多详细，有关影片的类型它是否提供了明确的看法？
- 在影评的哪些部分，评论家充当了客观的解释者或向导，通过将影片置于特定背景中或描述影片所用技巧，来指出影片中值得特别注意的要素？评论家是否尽量客观地分析或阐释影片？
- 在影评的哪些部分，评论家对影片的价值作出了相对客观的评价？评论家如何用评判的基本准则来支持他的判断？他是否将评判的基本准则阐述清楚？影评家是否提供了合乎逻辑的、令人信服的论据来支持他的评价，或者他作出了武断的评价？
- 影评的哪一部分显示出评论家的主观性、成见和偏好？影评中这部分内容多大程度上显示出影评家的个性？影评的这些主观内容在激发观众兴趣或者为与读者之间的精神对话或辩论提供素材等方面有多大作用？影评反映出评论家的哪些不足、局限或狭隘的态度？评论家是否想到应提醒我们注意他/她的成见？
- 评论家着重使用哪一种评价方法？他/她是否把重点放在影片的制作手段上（将影片看作一种技术成果），或是影片主演上（将影片看作演员展示才华的舞台），或影片制作者上（作者导演分析法），或影片思想上（人文主义方法），或观众感受影片的逼真度和强烈程度上（将影片看作一种情感或感官体验），或影片在多大程度上与某个多少定型的模式相匹配或在哪些方面进行了变化（类型分析法）？评论家是否将注意力放在政治或经济问题上（马克思主义分析法），或性别问题上（女权主义分析法），或者象征符号的解释上（心理分析法）？
- 评论家是否仔细考虑了影片的目标水准，然后选择了一种适合该期望值的方法？若没有，这个缺陷对该影评有什么影响？

为了不让自己过于受评论家的观点影响，我们需要进行独立思考的训练，这要求我们相信自己的观察和分析技巧，并对自己的评判有一定程度的信心。这种训练极为重要，因为我们可以培养自信，知道自己喜欢什么；同时培养能力，能够解释清楚为什么喜欢它。

最重要的是，我们必须培养对自己的品位、洞察力、感知力和敏感性的足够的自信，这样，尽管我们还会受到评论家的意见和分析的影响，却不会被吓倒。我们必须不断质疑和掂量评论家阐述的每个观点，我们可以质疑他们的智慧、情感天平、判断甚至他们的人性。因为事实上尽管评论家提供了有价值的服务，评论仍是一种辅助的、主观的艺术。从没有任何影评成为相关影片的最终定论，我们也不应认为任何影评可以作为最终定论。

五、制定个人标准

制定某些影片评价的个人标准能使我们对自己的评价能力建立起信心。而事实上，几乎没有哪位职业影评人一板一眼地依据某套准则来评论影片，这也说明了制定这一标准的难度。德怀特·麦克唐纳在他的影评集《论电影》(*On Movies*)的引言中论述了制定一般性原则的难处：

> 经过四十年的影评生涯，我对电影有了一定的了解，作为一个天生的评论家，我知道自己喜欢什么，为什么喜欢。但我无法解释为什么喜欢，除非是正在观摩的某部具体影片，我有足够多的话说。一般性原则，更大的视角，格式塔完形——这些东西总令我感到困惑。我的影评手段中的这个不足，不管称之为特有风格，或者说得不客气一点，是个人缺陷，毫无疑问它一直存在那儿。
>
> 但是人们，尤其是那些热衷于肯定性答复的本科生，总是问我根据什么规律、原则或标准来判定影片优劣——这确实是个问题，我永远无法想出答案。多年前，一些我本已遗忘但无疑强烈的刺激促使我写下了一些指导原则。但由于明显的原因，其结果至今尚未付诸印刷：
>
> 1. 人物是否前后一致，事实上，究竟有没有人物？
> 2. 它是否忠实于生活？
> 3. 拍摄手法是老套，还是适用于该特定影片因而很有创意？
> 4. 各部分是否统一？它们共同说明了什么？是否存在某个发展变化的节奏，使影片具有某种形式、整体样貌、高潮，以及张力的建立及爆发？
> 5. 影片背后是否有思想存在；能否感觉到有个智者将其观点强加于影片？
>
> 最后两个问题勾勒出某种模糊的意义，第三个问题也是合理的，虽然是老生常谈。但我无法解释为什么会提出前面两个问题而且还将它们置于首位。我所推崇的许多影片并不“忠实于生活”，除非这个可伸缩的术语能在常规用法之外滥用：《凋谢的花朵》，《天堂的孩子们》(*Children of Paradise*)，《操行零分》(*Zero de Conduite*)，《卡里加利博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*)，《试婚记》(*On Approval*)，以及爱森斯坦的《伊凡雷帝》。一些影片则根本没有“人物”，更不论前后是否一致：《战舰波将金号》，《阿森纳体育场之谜》(*Arsenal*)、《十月》(*October*)、《党同伐异》、《去年在马里昂巴德》(*Marienbad*)、《奥菲斯》(*Orpheus*)、《奥林匹亚》(*Olympia*)。基顿、卓别林、刘别谦(Lubitsch)、马克斯兄弟(the Marx Brothers)和W. C. 菲尔兹(W. C. Fields)的喜剧采取一种中间立场。它们有“一致”的人物，也“忠实于生活。”

但这种“一致”是极端的，有时完全是强迫性的和着了魔一般的（菲尔兹，格劳乔·马克斯，巴斯特·基顿）；而真实是抽象的。简而言之，它们是如此的高度程式化（相较于刘别谦风格），以至于它们就在我惊讶而欣喜的注视之下，不断地从地面升起，飞向艺术的天空。

回到一般性原则上，我能立时想到（这是我能想起一般性原则的唯一的方法）两个方法来判断影片的质量。它们纯属经验之谈，但至少对我来说它们很有效。

A. 它是否改变了你看待事物的方法？

B. 当你第二遍、第三遍，甚至第N遍观看时是否有更多（或更少）的发现？

（也可这样问，经过一个或多个电影史上的“发展阶段”，它是否承受住了时间的考验？）

这两条法则都是事后回溯性的，但它们可能对评论家和观众有所帮助，对电影制作者也不是一无是处。这正是它应有的作用。[4]

虽然麦克唐纳不相信刚性的原则或指导方针，但似乎还是有必要制定某种指导方针，作为观看、分析、解释和评价影片的依据。然而，基本原则的根本问题是它们总是不够灵活，不能扩展或收缩以适应所评价的影片。我们需要的是一套笼统的而又灵活的指导方针或评价原则，适用于绝大多数影片，同时也能接受特例。可能会出现一部具有开创性的影片，尽管它是一部伟大的影片，却不遵守任何基本原则。灵活的评论原则使我们能够评价此类影片，这意味着绝对一致的方法既没必要又不切实际。我们不断体验新型电影，因此我们的指导方针也应不断变化和发展，以适应新的需要。

在制定影片评价的个人标准时，我们（像麦克唐纳那样）可以先对观看的影片构想出一系列要问的问题。或者可以只列出我们认为优秀影片必不可少的属性。无论我们选择何种做法，任务都不简单，但是这些努力应该有助于我们理解为什么一些影片比其他的更优秀。就算我们真的找到一套自认为合适的指导方针，也不应该守着它们一成不变。电影艺术是一种动态的、不断发展的艺术形式，总能为我们提供新型的、不适合旧规则的影片。同样重要的是，我们应该开放思维，睁大眼睛，发现老影片中的新事物。

也许最重要的是，我们必须敞开心胸，接受各种类型的影片，这样我们就能不断地从情感上、直觉上或者主观上对影片作出反应。看电影是一门艺术，而不是科学。分析方法应该弥补或加深我们正常的情感和直觉反应，而不是取代或破坏它们。如

[4] Macdonald, pp.9–12. Reprinted by permission of Dwight Macdonald. Copyright ©1969 by Dwight Macdonald.

果使用得当，分析方法会给我们正常的情感和直觉反应增加丰富的、崭新的认知层次，帮助我们更加熟练地掌握电影观赏这门艺术。

自测问题：分析整部影片

基本方式：观看、分析和评价影片

1. 导演创作本影片的目的或主要目标是什么？
2. 影片真实的主旨是什么？影片关于这项主旨作了什么样的阐述（如果有的话）？
3. 影片所有单独的要素与影片主题、中心目的或整体效果构成怎样的关系，又有什么促进作用？
4. 影片的目标水准是什么？
5. 根据影片的目标水准，影片如何实现它的既定意图？它为什么成功或失败了？
6. 哪些要素或部分对影片的主题贡献最大？为什么？哪些要素或部分没有发挥应有作用，为什么？
7. 你个人对影片的反应是什么？你喜欢或厌恶影片的个人原因是什么？

评价影评人

1. 你知道哪些大众新闻界（包括本地和外地的报纸和杂志）的电影评论家？你是否定期阅读他们的影评？如果不是，请选择一个你能找到其作品的影评人，仔细阅读至少5篇他/她的评论。你能否看出某种作为影评人评论基础的中心期望值模式？将它们尽可能概括地记录下来。
2. 从下列美国知名影评人中挑选两位。然后，通过调查找到他们对你最喜欢的3部电影的评论，做一个比较研究。用第377、378页上的问题来指导你的评价过程。下面是一些颇有影响的电影评论人：安东尼·莱恩、大卫·邓比（David Denby，《纽约客》），A. O. 斯科特、斯蒂芬·霍顿（Stephen Holden）、马诺拉·达吉斯（Manohla Dargis，《纽约时报》），斯坦利·考夫曼（Stanley Kauffmann，《新共和》杂志），罗杰·艾伯特（Roger Ebert，《芝加哥太阳报》），理查德·西克尔（Richard Schickel）或理查德·柯利斯（Richard Corliss，《时代》周刊），大卫·安森（David Ansen，《新闻周刊》），肯尼斯·图兰（Kenneth Turan，《洛杉矶时报》），约瑟夫·摩根斯特恩（Joseph Morgenstern，《华尔街日报》），彼得·查维斯（Peter Travers，《滚石》）和欧文·格莱伯曼（Owen Gleiberman）或丽莎·舒瓦茨鲍姆（Lisa Schwarzbaum，《娱乐周刊》）。[5]

制定个人标准

1. 设法构思5～10个你认为在评价影片的优点时需要回答的问题，或者列举5～10个

[5] 对于互联网上的影评家，请登录 www.imbd.com（点击具体影片主页中“External Reviews”标签）或 www.rottentomatoes.com。

你认为优秀影片应具备的特点。

2. 如果你无法完成前面的问题，或者对所列出的优秀影片必备属性的有效性缺乏信心，就尝试一下另一种方法：列出10部你一直以来都很喜爱的影片，然后针对所列影片回答以下问题，看你的回答显示出在电影评价上怎样的个人标准。
   a. 仔细考虑一下名单上的每一部影片，确定3～4个你最喜爱的因素。然后确定是哪一个因素发挥了最关键的作用，令你喜欢或尊重这部影片？
   b. 名单上有多少影片拥有那些最吸引你的特点？哪些影片在你最喜爱的特点方面最相似？
   c. 你挑选的特点是否表明你侧重某种单一的评价方式，还是说你的趣味比较折中？要确定这一点，请回答下列问题：
      (1) 名单上有多少影片，你主要尊重它们的技术？
      (2) 名单上是否有若干影片由同一个演员主演？
      (3) 你喜爱的影片中有多少部由同一个导演执导？
      (4) 名单上哪些影片表达了某种重要思想？
      (5) 哪些影片具有强有力的、紧张的、非常真实的情感或感官效果？
      (6) 你喜爱的影片名单中哪些可以归为类型片，有多少影片属于同一类型？
      (7) 哪些影片处理了关于“富人”和“穷人”之间的基本冲突？
      (8) 哪些影片表现了女性（或少数族群的成员）突破传统的、固定的角色？
      (9) 名单上哪些影片极度依赖复杂的、需要解释的象征符号？
   d. 对这9个问题的回答显示出你什么样的个人喜好？你的趣味是否较窄？
   e. 你最喜爱的影片名单如何与你建立个人评价标准的最初努力相悖？为了与你最喜爱的影片名单相匹配，你会怎样改变或增加你的标准？

学习影片列表

《2001：太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)
《八部半》(*8½*, 1963)
《情色风暴》(*Angels and Insects*, 1995)
《血腥星期天》(*Bloody Sunday*, 2002)
《体热》(*Body Heat*, 1981)
《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*, 1967)
《断背山》(*Brokeback Mountain*, 2005)
《摇滚兄弟》(*Brothers of the Head*, 2006)
《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)
《撞车》(*Crash*, 2005)
《哭泣游戏》(*The Crying Game*, 1992)
《达芬奇密码》(*The Da Vinci Code*, 2006)
《猎鹿人》(*The Deer Hunter*, 1978)
《穿普拉达的女王》(*The Devil Wears Prada*, 2006)
《一个疯黑婆子的日记》(*Diary of a Mad Black Woman*, 2005)
《纽约黑帮》(*Gangs of New York*, 2002)
《女生出拳》(*Girlfight*, 2000)
《众神与野兽》(*Gods and Monster*, 1998)
《冰风暴》(*The Ice Storm*, 1997)

《阳光小美女》(*Little Miss Sunshine*, 2006)
《美丽与动人》(*Lovely and Amazing*, 2002)
《花村》(*McCabe & Mrs. Miller*, 1971)
《疯狂的神父》(*Nacho Libre*, 2006)
《一小时快相》(*One Hour Photo*, 2002)
《她和他和她之间》(*The Opposite of Sex*, 1998)
《普通人》(*Ordinary People*, 1980)
《假面》(*Persona*, 1966)
《盲区行者》(*A Scanner Darkly*, 2006)
《秘密与谎言》(*Secrets & Lies*, 1996)
《93 号航班》(*United 93*, 2006)

在我之前，《马耳他之鹰》已经被拍摄了三次，均未获得很大的成功，因此我决定采用一种极端的方式：忠实于原著而不是偏离它。这是从小说改编的影片中几乎闻所未闻的事情，标志着电影制作史上一个伟大时代的开始。

——约翰·休斯顿，导演

第十三章　改编影片

改编影片是指在其他作品的基础上改编而成的影片。好莱坞影片中有很大一部分是改编影片，事实上出版商通常会将新书的样书送给电影经纪人，希望能够做一笔有利可图的改编为影片的买卖。尽管原著一般都是小说、短篇故事、戏剧或传记，也有些影片改编自电视系列节目（《迈阿密风云》[*Miami Vice*]）、电脑游戏（《古墓丽影》[*Tomb Raider*]）、图画小说（《暴力史》[*A History of Violence*]）、儿童书籍（《怪物史莱克》）和杂志连载故事（《速度与激情》[*The Fast and the Furious*]）。影片改编方式很多，从紧贴原著的忠实改编，即电影制作者将几乎每个人物和情节都从纸上搬到银幕上；到自由改编，即删去了原著中的很多要素并添加了很多新的元素。通过将改编的影片与原著进行比较，我们可以在体验它们对情节的不同诠释时，充分了解每种媒介的独特之处。

一、改编影片存在的问题

当我们看到一部改编自喜爱的书籍或节目的影片时，我们希望影片复制阅读或观看原著时的体验。这当然是不可能的。在某种意义上，我们对许多改编影片的感受与看到一个多年未曾谋面的老朋友时的心情一致：在过去的这些年里已经发生了很大的变化。我们做好心理准备去会见老朋友，结果却遇到了一个陌生人，就将他的变化看成是对我们自身的蔑视，似乎这个朋友没有权利在我们并不知情或未曾允许的前提下发生这些变化。将作品改编成影片所涉及的变化就像岁月留痕一样不可避免。要想知道我们对基于其他作品的改编影片能作哪些合理期待，就需要熟悉改编将会带来的各种变化，同时了解各种媒介的不同之处。

（一）媒介的变化

讲述故事的媒介对故事本身有明确的影响。每一种媒介都有自身的长处和不足，任何两种不同媒介之间的改编都必须考虑这些因素，并相应地调整有关内容。例如，一本小说可以是任意长度，可以展现人物众多、错综复杂的情节。而影片的长度则受到放映时间的限制。托尔金（Tolkien）的传奇小说《指环王：王者归来》的崇拜者们也必须接受这样一个事实，就是即使长达 3 小时 20 分的影片也不得不删去长篇小说中大段的情节。观看戏剧时观众的视角受到座位和舞台位置的限制，但观看影片时，我们前一分钟还在看房间的内景，紧接着就可以对城市来一个高空鸟瞰。观众在百老汇的音乐剧《芝加哥》中体验到了观看真实表演带来的震撼；电影观众则可以欣赏歌舞片《芝加哥》中快速的节奏和明星的特写镜头。如果我们要公正地评价一部改编的影片，就应该认识到尽管小说、戏剧或电影都可以讲述同一个故事，每种媒介仍是依据自身特点形成的艺术作品，有着自身特有的技巧和惯例。正如描述相同主题的油画和雕塑有不同的感觉一样，改编影片与它的文学原著之间也有不同的效果。

（二）艺术创作者的变化

在我们的分析中必须考虑创作者的变化给艺术作品带来的影响。没有哪两个创作者的思想是相似的。当控制权从一个人手中转移给另一个人时，最终产品就会发生变化。几乎在任何一种改编过程中都会出现创造性的改动。作为观众，我们对所有改编的影片必须抱一种同等宽容的态度，给予新的创作天才们一些艺术自由（图 13.1）。

然而，正当的艺术自由也会受到一些限制。如果一部作品改动很大以至于几乎无法被认出来，它也许就不能用与原著相同的标题。例如约翰·欧文（John Irving）的小说《为欧文·米尼祈祷》（*A Prayer For Owen Meany*）在改编成电影后标题就换成了《西蒙·伯屈》（*Simon Birch*）。据说（也许得到了证实），好莱坞经常如此彻底地歪曲小说的含义以至于除了小说的标题外什么也没留下。这种说法的真实性可以通过两个简单的例子予以说明。

据说约翰·福特在拍摄《告密者》（*The Informer*）时被问到从原著那里受到了什

图 13.1　反对有效

有时出现的问题完全超出编剧或导演的控制。1950 年代的小说家 J. D. 塞林格(J. D. Salinger)成为 W. P. 金赛拉（W. P. Kinsella ）的幻想小说《没有鞋子的乔》(*Shoeless Joe* ）中一个奇妙的虚构人物。然而由于塞林格反对这个人物使用他的名字，因此当小说的电影版《梦幻之地》(*Field of Dreams* ）问世时，这个人物变成了由詹姆斯·耶尔·琼斯（James Earl Joes ）扮演的 1960 年代的黑人小说家和民权斗士（如上图所示和凯文·科斯特纳 [Kevin Costner] 在一起）。

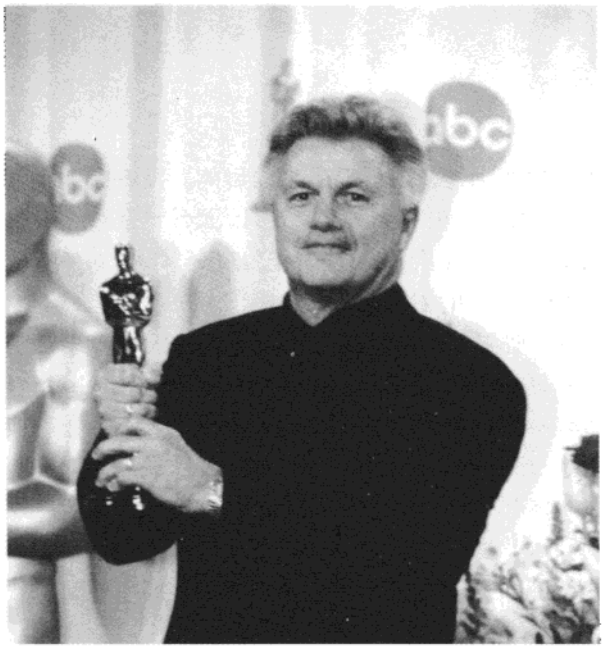


图 13.2　当文学遇到电影
经验证明，成功的作者大多痛恨好莱坞对他们的文学作品进行改动，不过也有一些例外情况。图中约翰·欧文很自豪地握着因将自己的小说《苹果酒屋法则》(*The Cider House Rules*) 改编成剧本而获得的奥斯卡小金人。

么启发，他回答说："我从来没有读过此书。"与此类似，当剧作家爱德华·艾尔比(Edward Albee) 被问到他对改编自《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》的影片是否满意时，他讽刺地回答说，尽管它省略了一些他认为很重要的内容，他对影片的改编相当满意，尤其是下面这件事的缘故，一个朋友给他打电话说，据传电影制作者正在找人扮演乔治和玛莎并不存在的儿子。(编剧欧内斯特·莱曼的第一稿中他们确实有一个儿子，后来自杀了，但导演迈克·尼科尔斯不愿意接受如此极端的改变。) 尽管如此，很多编剧力求忠实于原著，有时剧组甚至雇用原作者对作品进行改编 (图 13.2)。

(三) 原著改编成电影的可能性

勒纳塔·艾德勒评论说："并不是每一部文字作品都渴望被搬上银幕。"事实上，某些作品相对其他而言更适合改编成电影。影片《改编剧本》(*Adaptation*) 中的幽默来自片中人物——一名编剧的沮丧，他受雇对原书进行改编，在书中却找不到"适合影片的故事"。一部作品的写作风格也会影响它改编成电影的可能性。众多亨利·詹姆斯(Henry James) 的短篇故事和长篇小说的改编者，也许是被他作品中复杂的人物、道德的两难抉择和作为视觉的可能性所吸引，但他们必须费力地与詹姆斯作品中抽象的、辩证的甚至错综复杂的行文风格打交道。让我们看一下詹姆斯的小说《金碗》(*Golden Bowl*) 中的开始几句：

> 自从初次来到这里，王子就一直很喜欢心目中的伦敦；和许多现代罗马人一样，他也发现泰晤士河比他们在台伯河畔保留的景观更能令人信服地反映

> 古老年代的真实状态。在罗马这座世界敬仰的城市的传说中长大，他却发现当今伦敦比当代罗马具有更多的古都风貌。尽管不能永久拥有这种感觉，他想，如果一个人想重新找回一点作为罗马人的感觉，最好的去处是海德公园的演讲角。[1]

相反，欧内斯特·海明威具体的、强调感官体验的行文风格，如《拳击家》(*The Battler*) 中开始两段所示，明显更适合拍成电影。

> 尼克站起来。居然一点没事。他抬头望着铁轨，目送火车最后一节车厢的灯光在拐弯处消失。铁轨两边都是水，更远处是长着落叶松的沼泽。
>
> 他摸摸膝盖。裤子撕裂了，皮肤也擦破了。两手都擦伤了，指甲里都嵌着沙子和煤渣。他跨过铁轨边缘，走下护坡，在水边洗洗手。他在冰冷的水中仔细地清洗着，去除指甲里的污垢。然后蹲了下来，洗了洗膝盖。[2]

尽管改编戏剧一般不会像改编詹姆斯的作品那样困难，剧作家的某些风格也会影响其作品的改编。例如田纳西·威廉斯经常运用具体的、诉诸感官的形象化语言，并且剧本中有较多台词——例如，《夏日惊魂》中关于塞巴斯蒂安之死的描述——就很适合视觉上的倒叙。

二、散文体小说的改编

对于任何类型作品的改编，以上讨论的一般要素都会影响我们对所改电影的反应。要更全面地理解电影改编，就需要对每种媒介所关涉的具体困难作深入的分析。为了更好地理解将散文体小说改编成电影所涉及的问题，我们需要研究一下长篇小说、中篇小说和短篇故事的一些特点。

（一）文学视点和电影视点

在文学中，视点是指作者呈现故事情节的角度。在电影中，视点一般指在与人物视线一致的角度拍摄的一类镜头，但也用来形容整个影片故事的讲述方式。打算将小说改编成电影的制作者必须确定如何改编小说的视点。因此，熟悉文学视点的主要类型就会很有帮助。

1. 第一人称视点　一个参与其中或观察到所发生事件的人物告诉我们他 / 她的所见所闻，以及他 / 她对此的反应（图 13.3）。罗素·班克（Russell Bank）的小说《意

[1] Henry James, *The Golden Bowl* (New York: Scribner, 1904; Penguin, 1966), p.1

[2] Reprinted from "The Battler" by Ernest Hemingway, with the permission of Charles Scribner's Sons.

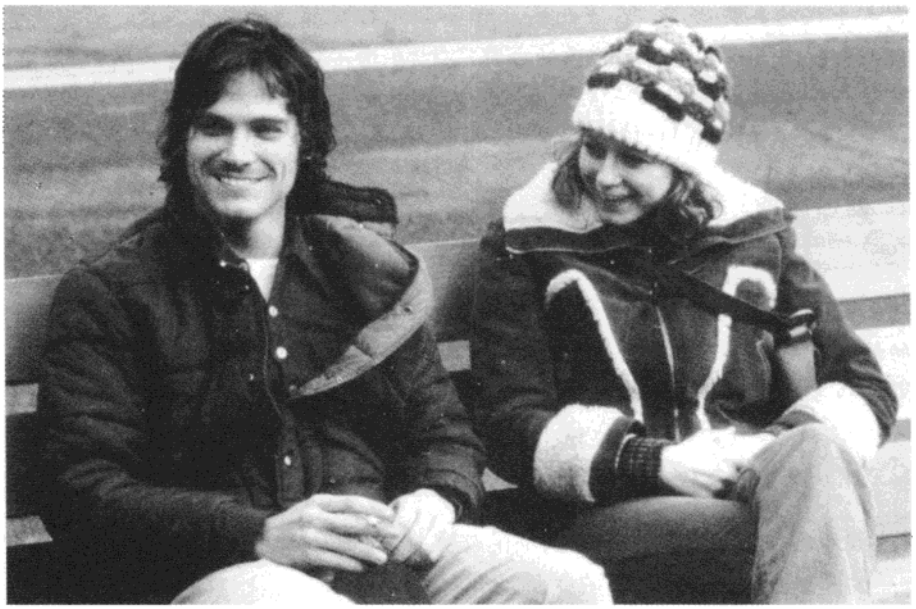


图 13.3 从纸上的声音到银幕上的人物

丹尼斯·约翰逊（Denis Johnson）的作品《耶稣之子》（*Jesus' Son*）中的第一人称叙述者在艾利森·麦克莱恩（Alison Maclean）改编的影片中成了比利·克鲁达普（Billy Crudup）扮演的主要角色（图中与萨曼莎·莫顿 [Samantha Morton] 在一起）。

外的春天》（*The Sweet Hereafter*）由一系列的第一人称叙述者讲述故事；在这儿，校车司机多洛蕾丝·德丽丝科（Dolores Driscoll）开始描述那场夺去了她所在小镇上许多儿童生命的意外：

> 一条狗——我看见的肯定是一条狗。或者以为我看见了。天正在下雪，当时下得很大，你或许看到了其实不在那里的东西，或者并不十分确信是否在那里，但你也许看不见一些其实就在那里的东西，以至于，我的天哪，当你确实看清东西时，出于女性的天性，你就会采取一切手段，如果你能明白我的意思。这是我作为驾驶员接受的训练，也是我作为两个已经成人的儿子的母亲和一个残疾人的妻子的性格，这也是当时的情况，我犯了大错，但至少我是出于一片好心。[3]

绝大多数第一人称叙述者用“我”作主语，然而也有些作者尝试用“你”，如编剧杰·迈克因纳尼（Jay McInerney）在《灯红酒绿》（*Bright Lights Big City*）中所示：

[3] Russell Banks, *The Sweet Hereafter* (New York: Harper-Collins, 1991), p.1.

> 你不是那种会在早上这个点儿出现在这样一个地方的人。但你却出现了，你不能说你对这个地方完全不熟悉，尽管细节不清楚。你在夜总会和一个光头女郎聊天。[4]

2. 第三人称叙述者视点　讲述者不是电影中的人物或故事情节的参与者。叙述者可以是全知的，无所不见、无所不晓、能够读懂所有人物的心理，正如托妮·莫里森（Tony Morrison）的《宠儿》节选片段所示。

> 124 号房子是令人厌恶的，充斥着一个婴儿的怨毒。房子里的女人们都知道这一点，孩子们也很清楚。多年以来，每个人都以各自的方式忍受着这仇恨，可是到了 1873 年，塞丝和女儿丹芙成了它仅存的受害者。祖母贝比·塞斯已经去世，两个儿子，霍华德和巴格勒，在他们十三岁那年离家出走了——只要镜子一照就碎（那是让巴格勒出走的异象）；或蛋糕上出现了两个小手印（这个则让霍华德离开了）。[5]

第三人称叙述也可以是“受限的”，即它可以集中在故事中某一个人物的想法和情感上。这个人物的想法极其重要，因为它们成为我们了解故事情节的主要方式。例如，弗吉尼亚·伍尔夫的小说《奥兰多》（*Orlando*）的叙述，描述了主要人物的一段生活，从他在伊丽莎白一世时代的英格兰度过的青少年时期，一直到 1928 年，转变成一个女性为止。在这虚构的传记中，对于其他角色的动机，叙述者可能通篇都只是在猜测，但对于奥兰多的行为却向我们作了很正式的解释：

> 奥兰多很自然地倾向于伊丽莎白时代的精神、复辟时期的精神、18 世纪的精神，结果几乎没有意识到从一个时代到另一个时代的转变。但 19 世纪的精神令她极度反感，使她无所适从几欲崩溃，她意识到败在了它的手里，这是她从未有过的失败。[6]

3. 意识流或内心独白　伍尔夫和她同时代的其他作家都尝试了“意识流”或“内心独白”的手法。这是一种第三人称和第一人称叙述的结合，而故事情节参与者并不是在有意识地讲述故事。相反，我们所得到的是一种独一无二的内心观察，就像在该虚构人物的大脑中装了麦克风和摄影机，为我们记录下了经过人物大脑的每一个想法、影像和印象，没有经过有意识的组织、筛选或叙述，正如下面几行出自威廉·福克纳的《喧哗与骚动》的句子所示：

---

[4] Jay McInerney, *Bright Lights, Big City* (New York:Random House/Vintage, 1987), p.1.

[5] Toni Morrison, *Beloved* (New York: Knopf, 1987), p.1.

[6] Virginia Woolf, *Orlando* (New York: Harcourt Brace Jovanovich, n.d.; originally published in 1928), p.244.

我要气疯了。我的衬衫开始湿了头发也湿了。屋顶上雨声响了起来，目光越过屋面我看见娜塔丽在雨中正穿过花园。湿透了吧，我盼你害上肺炎滚回考菲斯老家。我用尽力气往猪打滚的水坑里跳去，臭烘烘的黄泥汤没到我的腰，我不断地挣扎着直到我倒了下去在里面乱滚。“听见他们在河里游泳了吗，小妹妹？我也挺想去游一下呢。”要是我有时间。我喘了口气，我又听见我的表的嘀嗒声。泥汤比雨水暖和可是臭不可闻。她转过身去背对着我我绕到她的前面。你知道我方才在干什么吗？她转过身去我绕到她的前面雨水混着泥浆渗透衣裙平平地贴在她身上臭气冲天。我只不过是抱了抱她。我方才不过就干了这个。她扭过身去而我就绕到她的前面。我告诉你我只不过是抱了抱她。我才不在乎你方才干了什么呢。[7]

4. 戏剧的或客观的视点 我们无法觉察到叙述者的存在，因为作者没有对情节发表评论，只是描述了一下场景，告诉我们所发生的事情、人物所说的话，因此我们感觉身临其境，就像身在戏中一样观察场景。这也被称为隐藏的或消除的叙述者视点。在欧内斯特·海明威的《杀人者》(*The Killers*)的开篇几段中，我们就可以看到这种视点。

亨利的小饭馆的门开了，进来了两个人。他们在柜台前面坐下。

“你们要吃点什么？”乔治问他们。

“我不知道”，其中一个人说，“你要吃什么，艾尔？”

“我不知道”，艾尔说，“我不知道我要吃什么。”

外边，天快黑了。街上的灯光打窗外漏进来。坐在柜台前面的两个人在看菜单。尼克·亚当斯从柜台的另一端瞅着他们。刚才他们两人进来时，尼克正在同乔治谈话。

“我要一份烤猪腰加苹果酱和土豆泥”，头一个人说。

“这份菜还没准备好。”

“那你干吗把它写上菜单呢？”

“那是晚餐的菜”，乔治解释说，“六点钟就有了。”

乔治看了一眼挂在柜台后面墙上的那个钟。“五点啦。”

“钟上显示的是五点二十分”，第二个人说。

“它快二十分钟。”

“哦，该死的钟”，头一个人说，“那么，你们有些什么吃的？”[8]

---

[7] Reprinted by permission of Random House, Inc., from William Faulkner, *The Sound and the Fury*. Copyright 1929 by William Faulkner. Copyright renewed 1956 by William Faulkner.

[8] Reprinted from “The Killers” by Ernest Hemingway, with the permission of Charles Scribner's Sons.

戏剧的或客观的视点是唯一一种可以直接改编为电影的文学视点。然而很少有小说是从严格的戏剧视点写的，因为它需要读者的注意力非常集中；读者必须从字里行间推断出意义。这种视角通常局限于短篇故事。

（二）第三人称视点面临的挑战

全知的或受限的第三人称叙述和意识流视点都强调人物的思想、观念或反思——这些都是很难用电影刻画的要素。这些视点在电影中没有现成的对应。乔治·布鲁斯通（George Bluestone）在《从小说到电影》（*Novels into Film*）中讨论了这个问题：

> 心理状态过程——如记忆、梦、想象——无法通过电影表现得和用语言表达得一样恰当……电影可以通过安排视觉性的外部符号或者用对白来引导我们去推测角色的想法。但它无法直接向我们展示想法。它可以表现角色在思考、感觉或说话，但它无法向我们展示角色的想法或感觉。电影不是被思考的，而是被感知的。[9]

解决这些问题的通常办法是忽视小说的视点，忽视着重表现想法或反思的散文体段落，而仅仅再现其中最富戏剧性的场景。然而散文体段落和视角经常构成了小说的大部分精华。这意味着制作者并不总能用电影手法捕捉小说的精华。他们可以通过以下电影要素来暗示想法、情感和情绪——通过演员的表情和手势、舞台场景、音乐和对白。这些有利于形成一个不同于故事或小说，但也未必逊色的电影体验。

（三）第一人称视点面临的挑战

第一人称视点在电影中没有真正对应的说法。一贯使用的主观镜头（从某个故事情节参与者的视点记录每件事情）在电影中并不完全有效。即使它确实有效，电影的主观视点和文学作品的第一人称视点并不完全对等。主观视点让我们觉得自己被卷入故事情节中，从事件参与者的角度看到了整个过程。但文学作品的第一人称视点并不把读者等同于参与者，相反，叙述者和读者是两个单独的实体，第一人称叙述者在讲述故事情节而读者在聆听。

在用第一人称视点叙述的小说中，例如马克·吐温的《哈克贝利·费恩历险记》（*Huckleberry Finn*）和塞林格的《麦田里的守望者》（*Catcher in the Rye*），读者与叙述者之间有一种亲密的关系，叙述者作为故事的参与者讲述了整个故事。作者直接与读者对话，与他/她形成了情感的纽带。读者感到自己认识叙述者，他们是亲密的朋友。叙述者和读者之间的这种联系，要比离得远、看不见而通过画面来讲述故事的导演努力要和观众建立的任何关系亲密得多。第一人称叙述者和读者之间这种轻

[9] George Bluestone, *Novels Into Film* (Berkeley: University of California Press, 1957), pp.47–48.

编剧在好莱坞的地位

必不可少，同时又隐而不见，编剧历来与电影业的其他组成部分有复杂的关系。由于缺乏主演明星的魅力和票房号召力，也没有制片人的权力，编剧经常在影片中将自己描述成深受制片人和导演忽视和伤害的形象——制片人和导演利用了他们的才华，一旦不再需要时就很快将他们抛在一边。编剧在好莱坞的这种痛苦的、微不足道的地位甚至能影响演员们在饰演电影中编剧这一角色时的心态。

在1970年代末，当艾伦·格威茨（Allen Goorwitz）出演《特技替身》（1980）时，很明显经历了一场身份认定的困难。因为在弗朗西斯·福特·科波拉的《对话》（1974）等影片中出演主角，他的艺名艾伦·加菲尔德（Allen Garfield）已经家喻户晓。尽管如此，他突然开始在职业中使用自己的本名。但是，鉴于他在《特技替身》这部反映电影制作这个狭小世界中种种内幕的影片中扮演一个编剧角色，他的身份转换还是恰当的。正如彼得·奥图尔（Peter O'Toole）在影片中刻画了一个模式化的喜欢操纵他人、犹如上帝一般的电影导演埃里·克罗斯（Eli Cross），格威茨扮演的山姆明显旨在代表典型的好莱坞剧作家——一类“老是感觉不安全”的人，他大声抱怨：“每个人都想把我的东西抢走”。

在电影编剧创作的众多关于编剧自身的形象中，最令人心酸的莫过于由比利·怀尔德和查尔斯·布拉克特（Charles Brackett）导演的经典影片《日落大道》（*Sunset Boulevard*，1950）中的中心人物——雇佣电影编剧（威廉·霍顿饰）。在影片中，通过歌剧表演式的夸张手势，葛洛丽亚·斯旺森（Gloria Swanson）饰演的诺玛·德斯蒙（Norma Desmond），这个因过气而近乎疯狂的默片时代明星似乎要一口吞掉这个小小的剧作家，就像野心勃勃而不择手段的电影工业在此前用相同的方式将她吞噬了一样。

电影中表现的好莱坞编剧形象很大程度上来源于现实生活。D. W. 格里菲斯，实质上而又争议不断的“美国电影之父”，经过一段短暂而失败的戏剧作家生涯之后，进入无声电影的领域。尽管他练就的戏剧技巧助他很好地写出了第一部电影故事，他也撰写或与他人合作编写了他的绝大多数著名作品，包括《一个国家的诞生》（1915）和《党同伐异》（1916），但是典型的想做导演的冲动很快占据了他的心。因此，他很快就摆脱了“小小的好莱坞编剧”的苦恼。格里菲斯和查理·卓别林、

玛丽·碧克馥（Mary Pickford），以及道格拉斯·范朋克（Douglas Fairbanks）一起，于1919年创建了联美公司（United Artists），一个独立的电影制作与发行公司，它最终导致了1930—1950年代强大的电影制片厂体系的出现。制片人基本上控制了这个神奇的王国，而电影编剧则被人控制，在毫不知情的情况下争个你死我活，处在电影创作结构中的最底层。

在小说家雷蒙德·钱德勒几乎达到片厂制下的权力顶峰时，于1945年11月出版的《亚特兰大月报》（*Atlantic Monthly*）上发表了一篇评论文章，细数他在编剧行业的经历，表达了由于不公正待遇而备受伤害的感觉。尽管他的第一部影片就获得了奥斯卡奖的提名，他从未被邀请参加电影首映，他的名字也几乎没在广告印刷品和海报上出现过。尽管他也试图从大局着眼往好处想，但他对有才华的作家在好莱坞的命运的分析仍非常凄凉：“编剧的挑战，”他说，“是做了很多工作，但要说只做了一点点，然后再把这一点点拿走一半……”在制片厂拥有权力后，他评论说：

> 根本没有电影剧本艺术这回事……因为这个制度的本质就是要千方百计剥削一个天才，但不给予他作为天才的权利……这意味着人格和艺术都要低人一等，一个有水平的作家根本无法长期忍受这种待遇，除非放弃那些能使他成为高水平作家的东西……

在片厂制四五十年的统治中，有一些小说家，尤其是剧作家，因为对剧本编写方面作出的贡献，实际上得到了公众的认可。在那些获得奥斯卡最佳原创或改编

剧本奖的人当中，有“外围”艺术家悉尼·霍华德(Sidney Howard,《乱世佳人》,1939)、罗伯特·E. 谢伍德(Robert E. Sherwood,《黄金时代》[*The Best Years of Our Lives*], 1946)和巴德·舒尔博格(Budd Schulberg,《码头风云》, 1954)。但甚至连在好莱坞任职的最著名的小说家威廉·福克纳和F. 斯各特·菲茨杰拉德的作品也没有得到什么认可。菲茨杰拉德只得到一次在字幕中露脸的机会——感谢他作出的广泛持久的贡献(《三人行》[*Three Comrades*], 1938)，而福克纳在洛杉矶任职的两个主要阶段中只得到四次机会(包括《逃亡》[*To Have And Have Not*, 1944]和《长眠不醒》[*The Big Sleep*, 1946])。

被好莱坞的大腕们打上“微不足道”标签的电影编剧们竭尽全力争取进入其他领域，以期能够使他们从事的工作获得更多的认可，并对所撰写的剧本拥有更多话语权和控制力。在1940年代，一些才华横溢的编剧，如普雷斯顿·斯特奇斯(Preston Sturges,《沙利文奇遇记》[*Sullivan's Travel*], 1941)和约翰·休斯顿(《马耳他之鹰》, 1941)，经过努力转变为成功的导演。后来的弗朗西斯·福特·科波拉(《教父》系列)和劳伦斯·卡斯丹(《山水又相逢》[*The Big Chill*], 1983)也取得了类似的成就。但在1960—1980年代，奥斯卡最佳剧本奖更多地被“外围”的作家夺得，包括威廉·英格(William Inge,《天涯何处无芳草》[*Splendor in the Grass*], 1961)、约翰·奥斯伯恩(John Osborne,《汤姆·琼斯》[*Tom Jones*], 1963)、罗伯特·伯特(Robert Bolt,《日瓦格医生》, 1965;《良相佐国》[*A Man for All Seasons*], 1966)、彼得·沙弗(Peter Shaffer,《莫扎特传》, 1984)，鲁丝·普罗厄·贾布瓦拉(Ruth Prawer Jhabvala,《看得见风景的房间》, 1986)、约翰·帕特里克·山利(John Patrick Shanley,《月色撩人》[*Moonstruck*], 1987)和阿尔弗雷德(Alfred,《为黛茜小姐开车》, 1989)。

到1970年代，片厂制的垄断逐渐让位于独立制片人，一些导演终于在好莱坞拥有了重要的权力。然而作家一直都没有获得和他们体现的价值相适应的报酬，直到1990年，据互联网电影数据库记载，乔·埃泽特哈斯(Joe Eszterhas)因为影片《本能》的剧本而“获得了300万美元的支票”——“这是当时一个电影剧本获得的最高报酬”。后来，肖恩·布莱克(Shane Black)因为《特工狂花》(*The Long Kiss Goodnight*, 1996)而获得400万美元，M. 奈特·沙马兰(M. Night Shyamalan)因为《天兆》(*Signs*)获得500万美元的稿酬。但是到了2005年，布莱克(和沙马兰一样)发现仅仅依靠编写剧本已经无法满足他的期望；他编写兼导演了新黑色电影《谈谈情，打打枪！》(*Kiss Kiss Bang Bang*)。钱德勒可能已经预见到了这样一种趋势，他在《好莱坞的作家们》一文的最后一段中写道：“好莱坞能想到对一个编剧说的最好听的话就是：他太优秀了，不可能只当编剧。”

如果说由编剧转行做导演的情况相对较少，那另一方向的角色互换在1990年代中期则变得日益普遍。这时候的演员们，作为电影制作体系的参与者，不再被早期的奥逊·威尔斯(《公民凯恩》, 1941)和伍迪·艾伦(《安妮·霍尔》, 1977)等优秀影片编剧的光环唬住，成了这一场电影剧本写作地位角逐中的赢家：爱玛·汤普森(《理智与情感》, 1995)、比利·鲍伯·桑顿(Billy Bob Thornton,《弹簧刀》, 1996)；以及本·阿弗莱克(Ben Affleck)和马特·达蒙(Matt Damon,《心灵捕手》, 1997)都获得了奥斯卡最佳剧本奖。2005年，演员丹·福特曼(Dan Futterman)凭借他对《卡波特》的纪实改编剧本博得了评论家和观众的好评。在90年代末期，汤姆·斯托帕德(Tom Stoppard,《莎翁情史》, 1998)和约翰·欧文(《苹果酒屋法则》, 1999)又使剧作家和小说家重新受到了追捧。

在为导演斯派克·琼斯(Spike Jonze)的影片《改编剧本》(2002)写的剧本中，可以看到编剧对该职业存在的身份危机所作的最严肃的分析。该剧本宣称以苏珊·奥尔良(Susan Orlean)的非虚构作品为基础，这部极有创意的影片事实上清楚表明了编剧查理·考夫曼(Charlie Kaufman，曾为《成为约翰·乌尔科维奇》编剧)真正的疯狂，发自内心的不胜任感镌刻在每一帧画面上。考夫曼设法使他的处境客观具体化——臆造出一个商业上很成功的孪生兄弟，唐纳德·考夫曼，这是很聪明的做法，无论是从文学角度还是电影角度看都是如此。相反，查理，这个可怜的“老是感觉不安全的”严肃乏味的家伙，在好莱坞却无法得到任何人的尊敬。最终，查理·考夫曼和他虚构的哥哥唐纳德·考夫曼都获得了真正的奥斯卡奖的提名。但是谁都没有获奖。

来源：*Chandler: Later Novels & Other Writings; Cinemania 97*; David Thomson's *New Biographical Dictionary of Film*; Ira Konigsberg's *Complete Film Dictionary*; Academy Awards Web site; imdb.com

松友好的亲密关系很少能通过影片实现，即使在旁白叙述的帮助下也是如此。

此外，叙述者独一无二的个性在第一人称小说中也极其重要。然而，这种个性大多不可能通过动作或对白展示，因为这种个性是通过贯穿整个小说的叙述者讲故事的方式，而不是通过叙述者的外表、动作或对话的方式显示的。这种注定会被电影忽略的属性可以称之为“叙述者要素”，这种个性特征给叙事风格增添了一些力度和特点，尽管它对小说的基调必不可少，却无法被真正改编成电影。

例如，下文是《麦田里的守望者》中霍顿·考菲尔德（Holden Caulfield）第一人称叙述的大串言语：

> 我就从我离开胖喜中学那天开始说起吧。胖喜中学坐落在宾夕法尼亚州的爱洁思镇。你很可能知道这个学校。怎么说你也看过广告吧。他们差不多在一千份杂志上做过广告。你总会在广告上看到一个很臭屁的家伙正在纵马飞跃一道栅栏。搞得好像你一天到晚都在胖喜玩马球似的。其实在那地儿我压根没见过一匹马。然后在那家伙的照片下面，你还总会看到这样的一行字：自从 1888 年起，我们就一直致力于把孩子们培养成思维清晰的优秀青年。培养个鸟。其实哪个学校都一样，根本不会培养出什么好鸟。我从来没见过那里有什么“思维清晰的优秀青年”。就算有，也不会超过两个。而且他们很可能在来这学校之前，就已经是那样的人了。[10]

几乎无法想象《麦田里的守望者》的电影版没有大量的旁白叙述贯穿始终的效果。尽管这种方法已经在影片中得到了尝试（例如，改编自尼克·霍恩比 [Nick Hornby] 的《失恋排行榜》[*High Fidelity*] 和亨利·米勒的《北回归线》），在绝大多数影片中，制作者避免过度使用这种手法，因为它会破坏影片给人的自然主义幻觉（图 13.4）。

用画外音来表现第一人称叙事风格的成功尝试，可在《杀死一只知更鸟》中见到。影片有节制地使用旁白，避免了通常由某人讲故事而我们看着故事慢慢展开时会有的不自然的感觉。而且在这里叙述者的个性不像《麦田里的守望者》中的霍顿·考菲尔德或《北回归线》中的叙述者那么独特，因此影片的风格和基调不需太多地依靠叙述者的言语要素来实现。尤其在依靠原创剧本而不是改编自小说的影片中，旁白叙述仅作为表达风格和个性基调的方法使用时，其效果最好（如影片《出租车司机》、《天堂的日子》、《她和他和她之间》，见第八章）。

（四）长度和深度的问题

由于影片对长度和能有效处理的素材量有非常严格的限制，影片只能用图像化的方式来暗示很多东西，而在小说中则可以进行更深入的描述。小说家兼编剧威

---

[10] J. D. Salinger, *The Catcher in the Rye* (New York: BantamBooks, 1951), p.2.

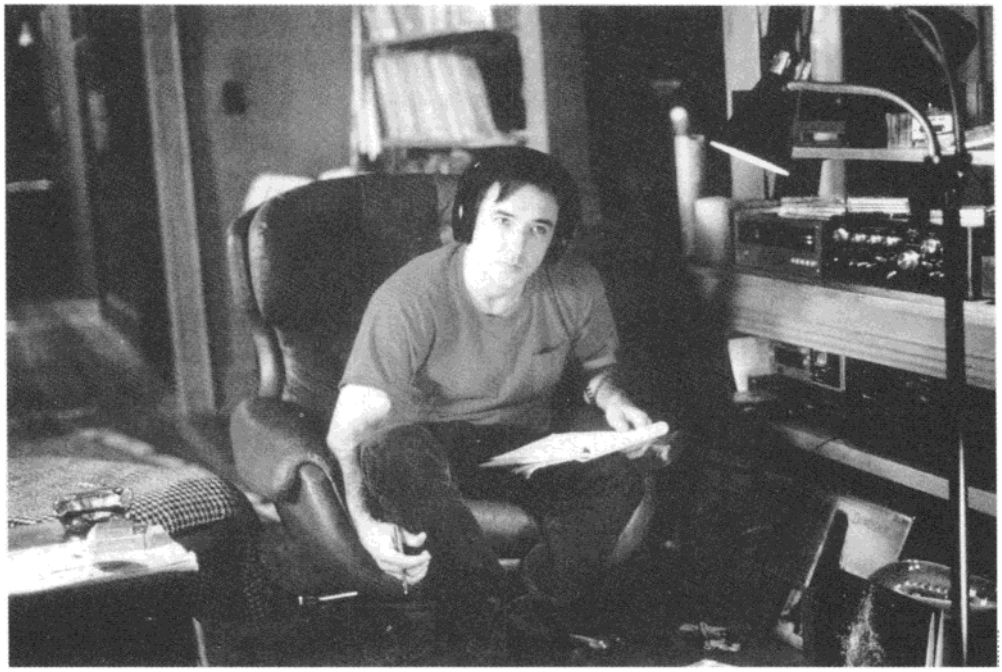


图 13.4　连续不断突破第四堵墙的旁白

在斯蒂芬·弗利亚斯（Stephen Frears）的《失恋排行榜》中，男主角——由约翰·库萨克（John Cusack）饰演的音像店老板——在很多时候突破了戏剧中所谓的“第四堵墙”的限制。在整部影片中，他频频直视摄影机镜头，直接对着观众说话。有时，他甚至同时与另一个叙述人物进行对话。

廉·高德曼这样总结这个问题：

> 当人们问：“它与原著相像吗？”回答是：“世界电影史上还从来没有一部影片与原著真正的相像。”每个人都说《乱世佳人》是如何忠实于原著。但是，《乱世佳人》是一部时长三个半小时的影片，这意味着你在谈论一个 200 页的剧本，而它改编自一本长达 900 页的小说。小说大概每页有 500 个词，而电影脚本每页可能有 40 个词，或者有 60 个词，也可能有 150 个词，这取决于银幕上的情节。你只是选取了很小一部分内容；你只是选取了很小一部分的情节精华。在影片改编过程中所有你能做的就是在精神上忠于原著。[11]

在最好的情况下，电影版也只能抓住小说深度的一点皮毛。它能否抓住隐藏于小说表面下的内涵尚值得怀疑。虽然如此，电影制作者依然必须努力揭示背后隐藏的东

[11] William Goldman, quoted in John Brady, *The Craft of the Screenwriter* (New York: Simon & Schuster, 1981), p.163.

西。如果他/她能够认定观众都已经阅读过这本小说，这方面的要求就可以减轻一些。但我们仍然必须接受这个事实：小说的某些方面的内涵是电影无法企及的。

长篇小说会产生一种有趣的令人进退两难的选择：电影制作者是否应该满足于改编小说的一部分，将某一个可以在电影有限的条件下精心处理的情节改编成影片？或者说他应该直接作用于小说的激动人心之处，留下一些空白以保持小说的完整性？如果尝试后一种策略，复杂的时间和人物关系可能最后只能通过暗示，而不能清楚地阐明。通常制作者不仅必须限制所表现的人物的深度，而且必须限制所处理的人物的具体数量。这种限制会导致复合人物的产生，即将小说中一个或多个人物在情节中的作用在一个电影人物身上体现出来。此外，将长篇小说改编成电影的过程中，可能不得不删除复杂的、重要的从属性情节。因此一般来说，小说越短，成功地改编成电影的机会就越大。许多短篇小说稍加扩充或不加扩充就改编成了电影。对许多读者/观众来说，约翰·休斯顿改编的詹姆斯·乔伊斯的《死者》(*The Dead*) 堪称样板。然而，就算是短篇小说，在电影改编时的情节遗失感也很大，从短篇小说改编成电视的系列电视剧《美国短篇小说》不断地证明了这一点。有时，一部很通俗但肤浅的小说会改编成一部更有内涵的影片，例如《廊桥遗梦》。

（五）哲学思考

通常，小说中给人印象最深刻的段落是那些我们能从中感受到作者感悟人生真谛的内心活动的部分，我们能意识到自己的思想随着他/她的凝视和沉思而得以延伸。这样的段落不强调外部动作，而是引起大家对所发生之事的意义和价值的内心的思考，带领读者在一个摄影机无法进入的大脑灰色地带作短暂的游历（图 13.5）。例如，下面这个摘自罗伯特·佩恩·沃伦的小说《国王的人马》的段落，就无法用电影手法进行有效的处理。

> 两小时以后，我坐在汽车里，伯登埠头和海湾已经被远远地抛在身后，挡风玻璃上的雨刷划过来又划过去，发出忙忙碌碌的咔嚓声，好像你身体内某种器官，最好不要停止运动。因为天又下起雨来。黑幕中车灯照耀着晃动的连绵不断的雨点，仿佛汽车正在穿过一个个明亮的金属珠子组成的幕帘。
>
> 没有什么比雨夜开车更寂寞孤独的了。我开着车，很高兴自己坐在汽车里。从地图的这一点到地图的另一点，两点之间只有汽车、风雨和孤独。他们说人只有在和别人发生关系时才存在。如果没有别人也就没有你，也无须变成“你”或其他任何事物。既然你已不存在，那就真正松弛一下，好好休息，不用再伪装自己了。只有脚下的马达像只蜘蛛似地从铁腹中吐射出蛛丝般颤颤悠悠的纤弱声响跟随一路，如一丝无形的纽带，把刚才留在身后的“你”和你到达另一地方时将成为的“你”联系在一起。

图 13.5 《国王的人马》(1949)——焦点的转移

由于罗伯特·佩恩·沃伦的小说《国王的人马》以一个沉湎于哲学思考的第一人称叙述者为中心，罗伯特·罗森(Robert Rossen)的电影版将焦点转移到实干者——政治家威利·斯塔克(Willie Stark，布罗德里克·克劳福德[Broderick Crawford]饰)身上。

> 你真应该找个时间把那两个“你”找来参加同一个晚会。你也许应该把所有的“你”都找来在树林中举行烧烤团聚一番。如果能知道他们彼此都交谈些什么，那就太有意思了。
>
> 然而目前他们都不在，只有我在夜雨中独自开车前行。[12]

《国王的人马》中到处都是这样的段落，不可能单独挑选这一段进行旁白叙述。同样的，这里描述的戏剧场景(叙述者杰克·伯顿[Jack Burden]在夜雨中独自驾车)也不可能使观众察觉到他的内心想法，即使对一个已经读过该小说的观众也是如此。

如果小说中的某个视觉形象与某个哲学意味的段落具有紧密联系，并可以作为唤起观众思考的诱因，那制作者就可以将该视觉形象的重要意义向那些已经读过小说的观众作含蓄提示，但这也决非百分之百可行。下面这两个选自《国王的人马》中的段落，第一段提供了非常清楚的视觉形象，可以有效地用电影手法处理。第二段基本上是叙述者对该视觉形象意义的思考，最好的结果也只能是在影片中作一下暗示。

---

[12] Excerpted from *All the King's Men*, copyright 1946, 1974 by Robert Penn Warren. Reprinted by permission of Harcourt Brace Jovanovich, Inc. Excerpt attears on pp.128–129 of the Bantam Books (1974) edition.

在新墨西哥一个叫唐琼的村子里，有个男子靠在加油站背阴一面的墙上，享受着东去一百英里之内唯一的一片阴凉。我和他攀谈起来。他年纪不小，至少有七十五岁，脸如久晒后皱缩发脆的皮革，一度曾是黑色的毡帽帽檐下露出一双浅蓝色的眼睛。那皱缩发脆的脸庞犹如木乃伊颌部的皮肤，僵硬而毫无生气。当你注视他的脸时会惊讶地发现，他左边的面颊会突然向上，向着浅蓝色眼睛的方向抽动——这是老人身上唯一惹人注目的现象。你以为他要眨眨眼睛，但并非如此。抽搐完全是个独立的现象，跟脸庞或脸庞后面的心理活动毫不相干，跟我们陷身其间的世界万象万物都毫无关系。这很奇妙，在那张脸上，那抽搐独立于世间万物、不受任何干扰。老人坐在一卷破被褥上，破布里裹着一口锡质的长柄煎锅，锅把突在外面。我蹲在他身边，听他讲话。他的话语并不生动。生动的是他左颊的抽搐，但他对此毫无察觉……

我们驶过德克萨斯来到路易斯安那的谢里夫波特。他在这儿和我分手去阿肯色北部。我没有问他在加利福尼亚是否找到了真理。反正他的脸学到了，并以左眼下面的脸颊标识出最高的智慧。他的脸庞知道抽搐表明自己还活着。抽搐便是一切。我跟这个除了抽搐以外貌不惊人的老人分手以后，便反复琢磨他那与众不同的地方。我想到，如果抽搐便是一切，那知道抽搐便是一切的东西又是什么，你把电流通过死青蛙的大腿时死青蛙知道抽搐便是一切吗？那人的脸能感觉到抽搐并知道这是怎么一回事吗？啊，我得出结论，这就是神秘之处，这就是秘密的知识。这就是你去加利福尼亚做了一个神秘的幻梦后从中发现的东西。抽搐可以知道抽搐便是一切。你在神秘的幻梦中发现这一点，你感到心灵净化，自由自在，你和伟大的抽搐完全一致。[13]

（六）总结人物的过去

在小说中，当人物初次出场时，小说家经常会对他 / 她的过去作一个快速、简略的描述，正如在拉里·麦克默特里（Larry McMurtry）的小说《最后一场电影》中那样，作者概括地描述了聋哑男孩比利的出身和过去。

男孩子们工作时，山姆就站在炉子边，暖一暖他酸痛的脚。他希望索尼在经济上不要如此草率，但他对此又做不了什么。比利的问题相对少一些，部分原因是他聋得如此厉害。比利的亲生父亲是个老铁路工人，战争爆发前在塔利亚工作过一小段时间；他的母亲是个聋哑女孩，除了一个姑姑外没有其他的亲人。老家伙在一个晚上在电影院的楼座上把女孩堵在墙角，使她怀上了比利。

[13] Excerpted from *All the King's Men*, copyright 1946, 1974 by Robert Penn Warren. Reprinted by permission of Harcourt Brace Jovanovich, Inc. Excerpt attears on pp.313–314 of the Bantam Books (1974) edition.

治安官设法让老头娶了女孩为妻，但她在比利出生后就死了，比利由帮助老头维护铁轨的一家墨西哥人抚养。战争结束后，货物运输逐渐消失，站台也被占用。老头离开了塔利亚，在俄克拉荷马一个牲畜栏的站台处找到了一个接挂车厢的活，将比利留给了那家墨西哥人。他们在附近继续逗留了几年，采集仙人果，挖牧豆，但这时，从普兰维来了一个人，说服他们搬到那里去摘棉花。他们在一个早晨偷偷出发了，将比利留在电影院前面的马路牙子上。

从那时起，山姆就开始照顾他。比利学会了打扫，他将山姆所有的三个房间都打扫得很干净：作为回报，他得以生存；此外每个晚上他都去看电影。他总是坐在楼座上，将扫帚放在一边。多年来，他看了来塔利亚镇上播放的每一部影片，人们都知道，这些影片他全喜欢。不到影片结束，他是不会走的。[14]

图 13.6　没有过去的人物

山姆·伯顿斯（Sam Bottoms）饰演《最后一场电影》中的聋哑男孩比利。

拉里·麦克默特里用两个简洁的段落概括描述了人物的所有背景。在电影版中，有关比利的无论什么样的背景都没有提供（图 13.6）。这些信息无法被巧妙地安排进影片的对白中，除非请来一个局外人，一个不认识比利的人物，来问起他的过去。但是让剧中人物花很多时间谈论其他人物的背景不利于电影良好表现——显得太平静，对话过多。唯一的选择是将这些段落在视觉上进行戏剧化处理。但这类材料不仅缺乏值得如此处理的重要性，而且需要插入到主要的剧情结构中，会显得非常不自然。小说家在以上段落中给出的这类背景信息不适合自然的电影风格，因此许多电影角色的背景就一直是个谜。因为小说能够而且确实提供了这类信息，它们在人物刻画方面拥有电影通常所不具备的深度感。

[14] Excerpted from *The Last Picture Show* by Larry McMurtry (New York: Dell, 1966), pp.8–9.

（七）总结事件的困难

电影能够清楚地展示从一个时期到另一个时期的过渡，并暗示时间的流逝，但它无法像文学作品那样有效地填补两个时期之间的空白。在总长602页的小说《国王的人马》中，罗伯特·佩恩·沃伦用两页的篇幅总结了一个女性17年的生活轨迹；这个简述本身，如果详细处理，就可以拍成一整部电影。当你阅读下面沃伦的总结时，请考虑它给电影制作者带来的挑战——他只能花几分钟时间呈现这个信息：

> 至于安妮·斯坦顿在此期间的生活，并没有很多内容可谈。她在弗吉尼亚那所高贵的女子学院上了两年学便回到家里，当时亚当在东部攻读医学。大约有将近一年的时间，安妮出席城里的各种舞会，并且跟人订了婚。但从此没有下文。过了一阵子她又订婚了，但好事多磨又出了点岔子。这时候，斯坦顿州长已经卧病在床，而亚当在国外求学。安妮不再参加舞会……她留在家里守着父亲，给他喂药，拍松枕头，给护士当下手，读书给他听……夏日黄昏或起风的冬夜她就握住他的手安慰他。七年之后，他终于去世。……他死后，安妮住在面临大海的房子里，只有索丰妮斯芭姑妈做伴，……一位带有浓厚旧时代色彩的老妇……后来索丰妮斯芭姑妈也去世了。亚当从国外回来了，带着各种学术头衔和荣誉称号，狂热地投身于他的工作。他回来后不久，安妮为了和他住得近一些便搬进城去。这时候，她快三十岁了。
>
> 她独自一人住在城里一套小公寓里，偶尔跟一些童年时的女朋友一起吃午饭，可她们早已生活在另一个天地。偶尔她也参加这些女人家里或乡村俱乐部举行的舞会。她第三次订婚，对方是一个比她大十七八岁，已经有几个孩子的鳏夫，一位相当有地位的律师、社会的精英……但她还是没有跟他结婚。渐渐地，随着岁月流逝，她开始零星地读一些书……偶尔在聊天时她会显得神志恍惚，想自己的心事，醒悟过来时非常窘迫，有一种说不出的懊悔。有时候她还抬起双手，捧住前额两侧，指尖触摸皮肤或拢住头发后梢，一副纤弱的、神不守舍的样子。她快三十五岁了。可是她还是可以做很好的伴侣。[15]

（八）文学过去时与电影现在时

不管采用哪种视点，绝大多数小说都是用过去时创作的，明确地告诉读者事件发生在过去，现在是在回忆、讲述它。对小说家来说，使用过去时有明显的优势。读者可以清楚地感觉到小说家已经花时间来思考这些事件、衡量它们的重要性、思考它们的意义，并理解它们之间的相互关系。

---

[15] Excerpted from *All the King's Men*, copyright 1946, 1974 by Robert Penn Warren. Reprinted by permission of Harcourt Brace Jovanovich, Inc. Excerpt attears on pp.308–309 of the Bantam Books (1974) edition.

图 13.7　电影过去时

在《小人物》中达斯汀·霍夫曼（Dustin Hoffman）化装成 121 岁的老人模样，扮演卡斯特最后据点战役（Custer's Last Stand）中的唯一幸存者杰克·克拉伯（Jack Crabb）。影片开始时克拉伯正在接受一个历史学家的采访。当他回忆自己的冒险经历时，影片就回到他的青年时代，如上图所示，费·唐纳薇在为年轻的克拉伯擦身。

相反，尽管一部影片可以将背景设为过去或通过倒叙将我们带回到过去，但它就在我们眼前展开，制造了一种强烈的就在此时此地的感觉。影片中的事件不是正在被回忆的发生在过去的往事——它们就在我们眼皮底下发生。影片制作者采用了各种各样的技术来克服这种局限。他们使用特殊的滤光镜来制造旧时代的感觉，例如《驯悍记》中制造了伦勃朗油画的效果，《1942 年夏天》中采用了模糊的褪色的记忆影像，《虎豹小霸王》和《邦妮和克莱德》中采用了深褐色的剧照。《小人物》（*Little Big Man*）中用旁白叙述体现过去时，令人感觉这是在回忆过去的经历：主要角色回忆他漫长的一生中的重要事件（图 13.7）。《战争之王》（*Lord of War*）的开头和结束都是尼古拉斯·凯奇（Nicolas Cage）所扮演的国际军火商直接对着镜头说话，对他的事业和人生进行思考。

另一个重要的区别是读者阅读小说和观众观看影片所花的时间不同。如果是一部长篇小说，读者可以花几天甚至几周时间逗留在它的世界里。他们可以控制节奏，将阅读的时间随心所欲地延长。他们甚至可以重新阅读令他们感兴趣的段落。读者还可以从阅读过程中跳出来，在某处暂停或中止，对作者的观点进行思考。然而在

影片中，这种节奏是预先安排好的。连续不断的视觉画面、星光闪耀的人物形象推动着影片不断前进。美丽的图像、重要的真相、精彩的对白等都无法重新播放。电影情节不可抗拒地向前发展，各情节要素所具有的瞬时性——电影运动不止的属性——使它与小说相比有显著的区别。（当然，电影片断可以在录像机、VCD 和 DVD 机上重新播放，但破坏画面的流动会严重影响观看影片的感受。）

（九）其他影响小说改编的因素

在决定是否将小说改编成电影以及如何改编时，商业因素也具有重要作用。拥有固定读者的畅销书对电影制作者来说是一个非常诱人的项目。它同样也影响电影制作者的改编方式——如果制作者知道大多数原著的忠实读者会来观看改编影片，他们有可能采取非常忠实于原著的改编方式。对情节进行的创造性修改将减少到最低限度，最重要的人物将原封不动地保留，并为之精心挑选相衬的演员。在最优秀的改编影片中，无论原著如何出名，导演都会努力捕捉文学作品的总体情绪或基调。如果创造性的、精心的选择反映了对小说或短篇故事的真正的理解和欣赏，制作者可以提醒读过原著的观众注意隐藏于银幕画面以下的丰富的情感和哲学内涵，让他们感觉原著精神的存在。杰出的影片，如《英国病人》、《加普眼中的世界》、《意外的春天》（图 13.8）、《杯酒人生》（*Sideways*），甚至能使未阅读原著的观众想到隐藏于表面以下的意义。

图 13.8 看书，读电影

尽管编剧 / 导演阿托姆·伊戈扬（Atom Egoyan）抛弃了原著中极其“上镜”的结尾，给影片添加了一种极富书卷气的手法，影片《意外的春天》却成功地抓住了罗素·班克斯这部充满激情的小说的精髓。在这个镜头中，中心人物之一，兼职保姆妮可·伯内尔（Nicole Burnell，莎拉·波莉 [Sarah Pulley] 饰）正在给孩子们阅读睡前故事——罗伯特·勃朗宁（Robert Browning）的诗《汉姆林的吹笛手》（*The Pied Piper of Hamelin*）。

有些电影制作者似乎认为很少有观众知道原著。这些制作者在将小说改编为电影时忽视了它的基本精神，因此破坏了那些熟悉原著的观众心目中对该影片的形象。在这种情况下，影片必须被看作完全不同的艺术作品。这种类型的影片，经过非常松散的改编，事实上可能比忠实的改编更适合电影这种媒介。反讽的是，相对于曾经阅读并喜爱原著的观众，不熟悉原著的观众更可能认为松散改编的影片是优秀的影片。因此，当影片依赖观众对原著的了解时，观看影片前阅读了原著的观众会有明显的优势。但是，当电影制作者偏离小说的精髓，创造了完全不同的作品时，观看影片前阅读小说就成了一种相当不利的条件。因为对原小说很熟悉，观众无法不带先入之见去评价影片。

这样一来，有时，在阅读原著之前先观看影片也是有利之举。影片可以帮助我们进行视觉想象，看完影片以后我们可以带着对人物的外表和声音的清晰印象去阅读原著。当然，如果以电影语言表现的影片不如原著那么成功，那这个选择就很明智。例如，人们可以先观看了克林特·伊斯特伍德的电影《午夜善恶花园》(*Midnight In the Garden of Good and Evil*)，再去阅读该影片的改编基础、广受欢迎的纪实小说。从另一方面看，先观看影片会限制我们阅读小说时的想象力和参与程度，我们的思想会被永远固定在书中人物的银幕形象上。

三、戏剧的改编

改编自戏剧的影片和戏剧本身之间的相似性，比改编自小说的影片和小说之间的相似性要更多一些。长度和角度的问题被减到最小。戏剧的实际演出时间（不包括幕和场之间过渡的时间）很少长于三个小时。尽管改编时通常会有情节的删减，并且观看过舞台剧的观众也能明显地发现情节的选择和变动，这些变化通常并不大。

引起视点变化的原因是，观看戏剧时观众被限制在单一角度上，因为他们必须坐在座位上，眼睛注视着舞台。相反，戏剧的电影版可以像小说一样引领观众在四个电影视点中来回变换（见 117—122 页），以便观众从各种不同的位置观看。通过使用特写镜头，电影制作者给我们一种身体和情感上的近距离感和情节的参与感。伊利亚·卡赞描述了他从舞台导演转变到电影导演过程中对特写镜头威力的认识：

> 摄影机不仅是一种记录手段，也是一个有穿透力的工具。它能透过表情看透人的内心，而不仅仅是看到表情。这种效果能在舞台上实现吗？几乎不能。摄影机甚至可以成为显微镜。停留、放大、分析和研究。这是一种非常微妙的工具，能使任何脸更严肃、更瘦削、更憔悴，使之变绯红、苍白、高兴、堕落和虔诚……特写镜头强化了情感内容。舞台上没有技术可以与之媲美，除了夸张的聚光灯或让演员走下舞台，直接与观众面对面。

> 但最重要的是它使情节发展脉络清晰。我们在特写镜头中看到一个人优柔寡断："特写镜头"显出人物脸上的犹豫不决，就像用文字拼写出来一样，我们可以清楚地觉察——且酸甜苦辣咸五味俱全。然后我们就看到他作出了决定，并采取了新的行动。若不用该特写镜头，意图和发展方向都将无法有效暗示。有了它，情节的进展，"内在的线索"，就很清楚了。[16]

这种近距离感有时可以在小型剧院或演员与观众亲密互动的剧场里实现，但在观看过程中观众的视点和与演员之间的身体距离基本上保持不变。

在两种媒介中导演都能为观众评论或解析情节，但电影导演在表达主观的、说明性的观点时可能有更多的选择和技巧。舞台导演主要依靠灯光实现这些效果；电影导演可以自由地运用其附带的技术，如快动作、慢动作、变形镜头、从清晰聚焦变到柔和聚焦，以及音乐的使用。然而这两种媒介之间也有"传承之处"，因为一些舞台作品也会模仿某种电影的效果。例如，早期无声喜剧片中给移动的演员打频闪闪光灯来制造快速的、笨拙的动作效果，现在被舞台剧导演用来制造同样的效果。

（一）结构的划分

与电影不同，戏剧有明确的结构划分——幕或场——影响戏剧表现力度和强度高峰的定位。一幕的结束可以创造一个狂风暴雨般的情感高峰，产生强烈的戏剧反响并延续到下一幕。电影有连续镜头，大致对应于戏剧中的幕，但一个连续镜头会很流畅地接到下一个连续镜头。然而，有时两者也有相似之处，因为定格给人一个连续镜头结束的感觉，与一幕的结束功能相似。这一电影技巧也和**人物场景造型**（tableau）的场面类似——舞台上的演员摆出戏剧性的姿势，并停留几秒钟，直到幕布落下，以便将场景深深地铭刻在观众的记忆中。

在有些情况下这些结构划分可以在两种媒介中都发挥很好的作用，但有时舞台剧一幕结尾时夸张高调的动作对电影的连续镜头来说太突兀，会显得不自然或不协调。敏锐的批评家发现了这些问题。勒纳塔·艾德勒在她对《冬狮》（*The Lion in Winter*）的评论中如此描述："影片过于忠实于原剧。它整齐地划分为几幕，中间有很长的情节松弛部分，高潮部分最弱。"[17] 尼尔·西蒙曾成功地将自己的戏剧改编成了影片，他如此描述两者的不同：

> 幕布不会放下，也没有特别的中断——但它确实有自己的节奏。你提出问题——这是第一幕；第二幕是问题的复杂状态；第三幕是问题的解决。因

[16] Elia Kazan, *A Life* (New York: Doubleday 1989), p.381.

[17] Renata Adler, *A Year in the Dark* (New York: BerkleyMedallion Books, 1971), p.302.

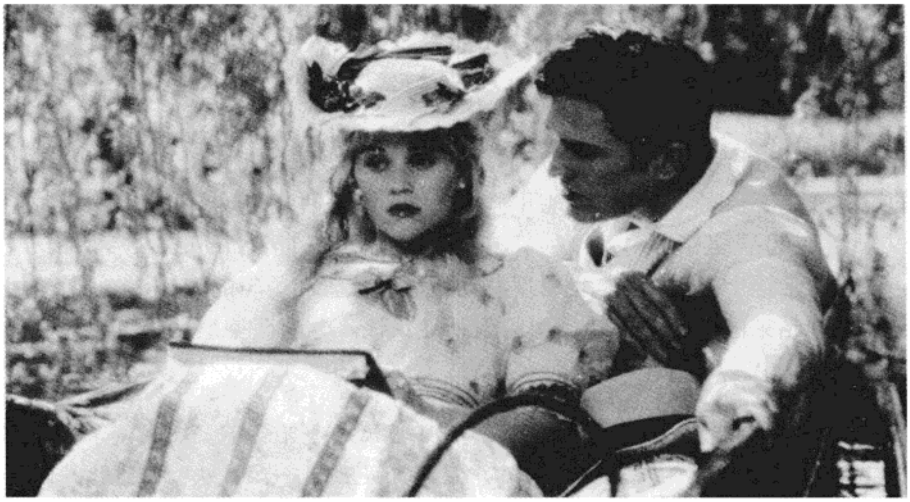


图 13.9 “展开”一部著名的戏剧

2002 年的影片《不可儿戏》(*The Importance of Being Earnest*，瑞茜·威瑟斯彭和鲁伯特·艾弗雷特 [Rupert Everett] 主演)，导演坚持将人物和情节从这部奥斯卡·王尔德 (Oscar Wilde) 最好的戏剧原有的封闭背景中脱离出来。导演奥利弗·帕克呈现的“自然”确实悦目，但这也会让许多观众难以专注于剧作家精妙的对白和语气。

此它需要有一定的和谐，就像一首曲子一样；但在电影剧本中我不必像在戏剧中那样去费心寻找落幕台词。[18]

（二）空间感

在将戏剧改编成电影的过程中，有一点肯定会发生变化，就是摆脱了舞台布景带来的僵硬的肢体束缚和空间限制。某种空间的移动对电影来说几乎是必不可少的，为了让影像移动，电影制作者通常会扩展所涉及的视觉空间的概念 (图 13.9)。他 / 她可以找到一些借口，将情节移至户外，即使只拍摄一会儿；或采用尽可能多的摄影机运动，或不同视点之间的剪辑，以保持影像的生动性。

在《音乐之声》中，编剧欧内斯特·莱曼发现自己遇到一个特殊的问题。在舞台版中，歌曲《哆咪咪》(Do-re-mi) 在起居室场景内完整地表演，总长达 11 分半钟。由于知道这种长度的室内连续镜头会使人感到幽闭恐怖，他将它改写为一个蒙太奇式连续镜头，根据歌曲的不同阶段，切换到不同的外景，孩子们也穿着不同的服装。给人的印象是该连续镜头涉及几周的时间。这种解决方法也使玛丽亚与孩子们建立友好关系这一过程更有说服力。在蒙太奇镜头中，一些孩子显然已经开始喜欢她了。额外的好处是导演罗伯特·怀斯 (Robert Wise) 能够使用一些萨尔兹堡周围的美丽风光增加影片的魅力。

在《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》的电影版中，导演迈克·尼科尔斯不停地移动

[18] Neil Simon, quoted in Brady, p.342.

摄影机，在过道和各角落之间来回推动，制造电影效果。他还通过增加在路边旅馆里的镜头来扩展空间，表现狂野地开车到路边旅馆再回来的效果（在戏剧中，这个场面仅限于在起居室场景中表现）。电影《长日入夜行》(*Long Day's Journey into Night*) 没有走这个极端，但它也采用移动摄影机位置和剪辑的方法，在一个狭小的、一直沿用到结束的场景中保持影像的生动性。该片导演西德尼·吕梅评论说，在该剧作家的作品中，

> 剧中人物沿着一个史诗般的、悲剧性的轨道每况愈下。在我看来，《长日入夜行》拒绝被定义。我认为影片中最棒的是最后一组镜头：凯瑟琳·赫本、拉尔夫·理查德森(Ralph Richardson)、杰森·罗巴兹和迪恩·斯托克维尔(Dean Stockwell)围着桌子坐着。每个人都沉浸于自己的幻想中，男人们从酒精中寻找安慰，玛丽·泰隆(Mary Tyrone)则靠吗啡缓解精神和肉体的痛苦。每隔45秒远处灯塔的光束便从屋里扫过。摄影机镜头缓缓地收回，小屋的墙壁逐渐消逝在视野中。很快人物就被淹没在沉沉黑暗之中，伴着反复扫射过小屋的灯光，越来越小。直至完全消失。杰森看完影片后，告诉我他读过尤金·奥尼尔(Eugene O'Neill)的一封信，信中描述了他想象中的一家人“在黑暗中，围坐在桌子四周，非常幸福”的情景。我没有读那封信。但我的心高兴得狂跳不已。这就是当你让事物呈现自身的意义时得到的效果。但那事物本身必须非常棒。[19]

这些变化会显著改变戏剧的整体效果。戏剧中局促的、受限制的动作可以产生强烈的戏剧效果。通过维持形体动作的静止状态、限制人物身体的活动范围、把戏剧场景封闭化，导演往往能够加剧冲突。由心理冲突引起并通过言语手段进一步加强的戏剧张力在狭小而封闭的场景下经常更具有爆发性(图 13.10)。在舞台版的《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》中，客人尼克和汉妮事实上是被拘禁在乔治和玛莎家中的囚犯。狭小封闭的场景突出了他们身处困境的感觉。尽管电影版中的路边旅馆之行增添了一些电影特色，但它在一定程度上也缓和了这种封闭的紧张气氛。

电影更擅长也更适合表现大规模的肢体冲突中的各种动作和运动。电影媒介固有的对动作永恒的需求使它很难处理静止、封闭范围内的戏剧张力。电影通过有节奏的肢体动作，尤其是朝向解决问题的方向进行的具体行动来制造紧张气氛。同时电影也拥有比舞台剧更适合刻画肢体冲突的手段和技巧。摄影机的拍摄角度、音效以及让观众近距离感受人物情感的手法，使银幕上的搏斗场面比舞台上显得更真实。

（三）电影语言和舞台语言

电影对白不同于舞台剧对白。一般而言，电影对白比舞台剧使用的对白更简单。

[19] Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), pp.15–16.

图 13.10　火药桶上的人物

《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》中狭小封闭的背景令心理冲突更具有爆发性。

过于精细复杂的诗体语言在电影中不适合也不自然。诗体对白通常更适合舞台。如果电影要进行诗化表达，它不能使用语言，而是要用它的基本要素——图像。导演尼古拉斯·雷（Nicholas Ray）评论说：

> 在戏剧中，文字占据了你理解作品所需重要信息的80%—85%。在电影中，文字只占20%。这是个不同的数字，它几乎是相反的比例。因为在电影中，文字只是一点花边，锦上添花而已。[20]

因为在电影中视觉图像比在舞台上承载了更多的信息，许多在舞台上通过对白体现的内容在电影中都要通过画面展示出来。为了推动情节的发展，电影制作者通常更愿意通过画面展示所发生的事件，而不是找一个人——某个角色或旁白叙述者——来告诉观众发生了什么。

尝试将莎士比亚戏剧搬上银幕的电影制作者不得不费力地改编以高度依赖语言表达和诗体文章为特色的作品。导演巴兹·鲁尔曼（Baz Luhrmann）在超现实的影片

[20] Nicholas Ray, *Directing the Film: Film Directors on Their Art*, edited by Eric Sherman (Los Angeles: Acrobat Books, 1976), p.279.

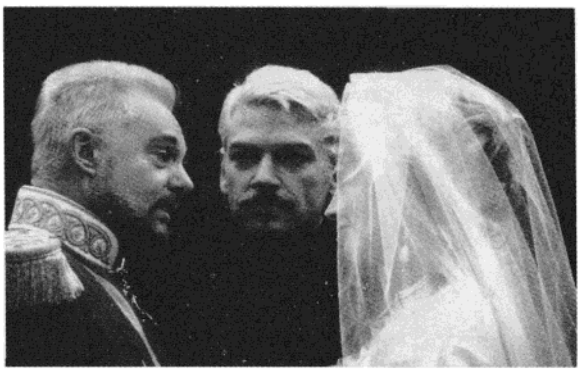


图 13.11 电影中的莎士比亚作品

左图是弗朗科·泽菲雷里版的《罗密欧与茱丽叶》(由奥利维亚·赫西 [Olivia Hussey] 饰演茱丽叶，伦纳德·威廷 [Leonard Whiting] 饰演罗密欧)中的一个镜头。右图是肯尼思·布拉纳在他未删节版的《哈姆雷特》(1996)中(图中他和德瑞克·约可比 [Derek Jacobi] 以及朱莉·克里斯蒂 [Julie Christie] 在一起)。

《罗密欧与茱丽叶》中选择突出诗体语言和电影图像的截然不同的差异。导演弗朗科·泽菲雷里则提供了该悲剧的自然主义版本，在不使用全部文字的情况下表现了莎士比亚笔下的爱情故事的精神(图 13.11)。演员兼导演肯尼思·布拉纳(Kenneth Branagh)则似乎一心想要在他的《亨利五世》、《无事生非》(*Much Ado About Nothing*)、《哈姆雷特》(*Hamlet*，未删节版)和《空爱一场》(*Love's Labour's Lost*)等影片中实现电影和文学的全面结合。

(四)舞台传统手法和电影传统手法

一些在舞台上颇受欢迎的传统手法并不总能照搬到电影中去，其中就有莎士比亚的独白。例如，在劳伦斯·奥利弗爵士改编的《哈姆雷特》中，"弱者，你的名字是女人"这段独白是用以下方式拍摄的：在表现这段话语的某些画面上，用特写镜头给出哈姆雷特的没有嘴唇动作变化的脸部特写，而奥利弗的声音出现在声轨上，以内心独白的方式表现出来。时不时地，哈姆雷特的嘴唇动一动，似乎在显示内心思想的激烈冲突。不管用意如何，莎士比亚式独白那华丽而富有诗意的语言和结构无法有效地以电影内心独白的方式体现，而如果以舞台剧做法来表现又会显得矫揉造作。观看戏剧的观众接受甚至期待这种矫揉造作，然而一般而言，电影观众已经习惯于认为电影是更贴近生活的一种媒介。

还有一个问题，就是是否应在喜剧的电影版中留出观众发笑的时间？在舞台上演员可以简单地等到笑声减弱之后再继续表演。但尼尔·西蒙说观众的笑声太不可预测，无法在电影剧本中为它留出时间：

图 13.12　表现主义的背景变形
罗伯特·维内(Robert Wiene)的《卡里加利博士的小屋》(1919)。

> 你真的不能留出时间。首先，你不知道它什么时候出现。如果那天在电影院里只有十个人——而不是一千人——如果你留出时间，这段间隔将会像一小时那么漫长，因为没有那么多的笑声。我设法做的是用某种花招来消磨时间。如果你认为某事确实很搞笑并会引来很多笑声，比较安全的做法是用一些看得见的事物来消磨这段预留时间，不要马上就出现下一句台词。[21]

超现实主义和表现主义舞台布景也给电影改编带来了难度。在一定程度上它们可以通过特殊摄影技巧来代表或暗示，例如不同寻常的摄影角度和变形镜头。但在大多数情况下，我们希望影片中的具体布景和环境是真实的。例如，今天我们可能会认为 1919 年拍摄的《卡里加利博士的小屋》(*Das Cabinett des Dr. Caligari*)中使用的变形的表现主义的背景不是电影表现方式而拒绝接受。如果重拍这部影片，或许只能通过使用特殊的滤色镜和变形镜头来实现这种奇特的效果(图 13.12)。戏剧

[21] Neil Simon, quoted in Brady, p.341.

图 13.13　真正的马匹

在影片《恋马狂》中，一个马童（彼得·弗斯 [Peter Firth] 饰）被控刺瞎了他照料的马匹。片中的动物非常真实；而在原版的舞台剧中，马匹用程式化的象形道具来代表，由套在演员身上的铁丝架子构成，它们对观众产生了根本不同的影响。

观众希望舞台布景或其一部分在并非真实的情况下能暗示或代表真实，而现代电影观众习惯于期待真实的背景，不接受任何替代品。这个问题在将其他形式的舞台表现技巧改编成电影时同样存在。例如，彼得·沙弗（Peter Shaffer）的《恋马狂》（*Equus*）是关于一个精神失常的马童刺瞎马匹眼睛的戏剧。在舞台上表演时演员披着程式化的、铁丝骨架的道具代表马匹。但在电影版中，导演西德尼·吕梅认为真实的马匹是必须的，因而暴力的效果发生了根本的变化，从原有的以象征性为主变成了可怕的写实性的暴力（图 13.13）。

（五）其他变化

在改编戏剧的过程中，还会有其他类型的变化。一部成功的舞台剧，就算它的原班人马都随时待命，改编的电影版也未必会选他们做主角，或者是因为一些舞台剧演员在镜头前无法令人信服，或者是因为需要一个更大牌的明星来提高票房吸引力。因此，影片《窈窕淑女》（*My Fair Lady*）聘请奥黛丽·赫本，而不是名气稍逊的茱莉·安德鲁斯（Julie Andrews），来饰演伊利莎·杜利特尔（Eliza Doolittle）。（具有讽刺意味的是，就在同一年，茱莉·安德鲁斯凭着在《欢乐满人间》[*Mary Poppins*] 中饰演的女主角玛丽获得了奥斯卡奖。）当凯茜·贝茨（Kathy Bates）只是作为优秀的舞台剧演员而为人所知时，也出于同样的原因，在竞争《晚安，母亲》（*Night*

图 13.14　善有善报，恶有恶报
甜美的小罗妲（巴蒂·麦科马克[Patty McCormack]饰）在电影版《坏种》的结局中死于非命，在戏剧中却活了下来。上图为电影版中的一个镜头，她用魔法控制了她的母亲（南茜·凯利[Nancy Kelly]饰）。

Mother）中的一个主要角色时输给了茜茜·斯派塞克，后来，又因为稍微不同的原因，在竞争《弗兰琪与约翰尼》（*Frankie and Johnny*）中弗兰琪的角色时败在米歇尔·法伊弗手下。挑选法伊弗时，新闻界对这种无情的演员挑选方式作了许多负面报道，批评放弃这位优秀却“壮硕”、头发深褐色的舞台剧演员，却选择与所演角色不相称的苗条金发的电影明星。当然贝茨不久就凭着在影片《危情十日》（*Misery*）中的表演获得了奥斯卡最佳女主角奖，一雪前耻。

在过去，人们认为大都市中的剧院观众比遍布全国各地的电影观众素质更高一些，改编戏剧时必须考虑这个差异。将戏剧改编成电影时要进行简化，尖锐辛辣的语言也会在审查下受到某种程度的限制，甚至还需改变结局以符合绝大多数观众的期望。例如在影片《坏种》（*The Bad Seed*, 1956）的舞台版中，结局令人不寒而栗，外表漂亮而内心邪恶、至少害死三人的儿童杀手罗妲（Rhoda）安然无恙，继续用魔法控制着她那天真的、毫不怀疑的父亲。在电影版的结局中，罗妲遭到雷击；通过这种方式，观众对善恶报应的要求得到了满足（图 13.14）。当然，自从 1960 年代后期美国电影评级制度开始实施后，这种改动已经减少。现代版的电影《坏种》或许会让罗妲继续活着，以便拍摄续集。

四、从事实到影片：从现实到神话

关于某些电影究竟是真实还是虚构的争议体现了观众面对的另一个问题，在某些方面与小说或戏剧改编所面临的问题很相似。杰里·李·刘易斯（Jerry Lee

图 13.15 完全真实?

在《完美风暴》(*A Perfect Storm*)中，导演沃尔夫冈·彼得森(Wolfgang Petersen)和编剧比尔·威特里夫(Bill Wittliff)将塞巴斯蒂安·荣格尔(Sebastian Junger)所推测的发生在安德利亚·盖尔(Andrea Gail)号渔船上的故事改编成了好莱坞电影情节。在书中，超出船员控制的不可抗力致使船只沉没，而在影片中，则是船员的行为导致了灾难的降临。

Lewis)是否真的如《大火球》(*Great Balls of Fire*)中描述的一样点燃了一架钢琴，这并不是一个重要的问题。但是，当近代历史上令人难忘的重大事件被电影制作者扭曲、歪曲或忽视时，正确史实和自由创作之间的话题便引起了人们真正的关注(图13.15)。

虚构情节和真实背景的混合总是会给电影观众带来一些困惑。正如我们在第十一章中提到的，伍德罗·威尔逊总统对 D. W. 格里菲斯的《一个国家的诞生》印象如此深刻，以至于称它为“用闪电写就的历史”。格里菲斯的故事主要描述美国内战及美国南部在重建时期表现出来的种种战争后果，尽管他的影片以一部伤感的、极端种族主义的小说《家族成员》(*The Clansman*)为基础，但并未打算将它当成事实来描述。然而，他为确立故事历史背景所使用的技巧让影片产生了一种真实的气氛。例如，影片中有一幅静止画面表现了南卡罗来纳州议会开会的生动景象，并附有如下详细文字说明：

黑人团体控制了南卡罗来纳州哥伦比亚地方众议院。101 个黑人对 23 个白人。——依照真实照片记载的历史场景所作的复制。

艾伦·帕克的影片《密西西比在燃烧》(*Mississippi Burning*) 的片名取自联邦调查局记载该案件的官方档案。《时代》周刊评论家理查德·柯利斯 (Richard Corliss) 指出了帕克在处理该电影题材时存在的问题：

《密西西比在燃烧》是一部基于真实事件的故事片。它虚构了人物并歪曲了事件的真实情况以符合剧情需要；它用富于幻想的笔触和色彩对事件极力渲染、添枝加叶。帕克和编剧克里斯·杰尔默 (Chris Gerolmo) 着重表现政府机构，突出了白人警探的英雄主义形象，而对于那些为了建立自由美国而冒险甚至献出生命的黑人和白人理想主义者，却进行了弱化。

问题在于一个电影制作者，或者任一艺术家，是否享有根据记忆歪曲事实、根据想象捏造真相的自由。影片是否能诬蔑过去的历史？《密西西比在燃烧》是否已经做了这些事？艺术自由对社会责任：赌注相当大。记忆一旦存在，就很难从心头抹去。两者之间的对阵已经展开，一触即发。[22]

人们也指责电影《美丽心灵》滥用电影自由，称影片对西尔维亚·娜沙 (Sylvia Nasar) 所著的小约翰·福布斯·纳什 (John Forbes Nash, Jr.) 的传记改编过度。电影制作者忽略了纳什生活中一些重要的素材，因为它们不符合影片关于“人类精神的胜利”的主题或者无助于塑造影片主人公令人同情的一面。在为 salon.com 网站撰写评论时，评论家查尔斯·泰勒 (Charles Taylor) 解释了他反对这种改编的理由：

《美丽心灵》表现了典型的好莱坞做法，面对没有把握的材料畏惧退缩，削去情节和人物鲜明的棱角和个性，并把它们强行塞进一个令人满意的励志类影片的包装内……在这里它玩弄的不只是我们的情感，受污辱的也不只是我们的智力，因为朗·霍华德和阿基华·高德曼 (Akiva Goldman) 自负而傲慢地认为我们不会对一个并非一直受人喜欢的人物感兴趣。这是约翰·纳什的生活，它被变成了一部夺取奥斯卡大奖的机器和轻松赚取观众眼泪的工具。[23]

当罗伯特·雷德福导演《益智游戏》时，他“被指责为了使电影故事更有戏剧性、增加票房收入而隐瞒真相”。该电影的评论家控诉道：

---

[22] Richard Corliss, “Fire This Time,” *Time* (January 9,1989), pp.57–58.

[23] Charles Taylor, “A Beautiful Mind”, *Salon.com* (December 21,2001), *www.salon.com/ent/movies/review/2001/12/21/beautiful_mind.*

（真实的）游戏秀和《益智游戏》似乎都回避真相，为了提高受欢迎程度，塑造了界限分明的英雄和坏人的形象……

从虚构的对白到编造的庭审过程，《益智游戏》经常滥用艺术自由。影片采用了真实人物的姓名（一些人物至今仍健在），而且制作者把影片当成关于伦理道德的正义宣言，但是《益智游戏》有违道德的做法激起了人们对好莱坞电影的道德良知——或缺乏道德的质疑。

"如果罗伯特·雷德福拍片时改变剧中人物的姓名，那我就不会有什么异议。"唐·安瑞特（Don Enright）说。他的父亲丹（Dan）创立了"21点"节目，在影片《益智游戏》中受到了污蔑中伤。

"但该影片以半真半假的姿态出现，而真假参半的谎言最为险恶。因为它基于一定事实，你无法有效反击。"[24]

像《密西西比在燃烧》、《美丽心灵》和《益智游戏》这一类影片存在的真正问题是，观众无从知晓事实材料经过怎样的处理或歪曲。这种困惑可以通过简单地添加一个否认声明来澄清。如果影片能通过宣称所描述的事件和人物纯属虚构来保护自己，那它们也许应该告诉观众事实和虚构是如何混合在一起的。美国广播公司的两集微型系列片《小祭祀》（*Small Sacrifices*，费拉·福赛特[Farrah Fawcett]主演）在每集前面都播放一则免责声明，为这个问题提供了一个清楚的解决方法（故事情节改编自一个母亲被控射杀她的三个子女的真实故事）：

以下剧情基于安·鲁尔（Ann Rule）的《小祭祀》一书。本剧修改了素材、人名并重新编排了事件。事件的重新编排过程按照一定的戏剧自由进行。

另一种方法是像《威震八方》（*Walking Tall*，1973）一样，在片头字幕之前出现免责声明：

根据田纳西州麦克纳利镇的警长布福·蒲瑟（Buford Pusser）的某些事迹拍摄的影片——一个活着的传奇。

尽管《公民凯恩》和威廉·兰道夫·赫斯特（William Randolph Hearst）的生活之间的相似之处显而易见，《公民凯恩》还是与赫斯特的故事保持了足够的距离，以符合小说化的传记的标准：名字改了；情妇是个歌剧演员，而不是电影演员，等等。然而，出资方雷电华电影公司（RKO）的法律部门如此关注这方面的问题，于是又在影片片头部分插入了以下免责声明：

---

[24] John Horn Associated Press, "Redford Fudges Facts to Make Story Spicier," *The* [Fort Wayne] *Journal-Gazette* (October 7, 1994), p.1D.

> 这不是某一个尚在人世或已逝去的人的故事。这是芸芸众生眼里，表现许多大人物生活中的权势和力量的故事。

当奥逊·威尔斯得知这个声明后，对声明的内容勃然大怒（可能是因为不是他写的），并用自己的版本取而代之：

> 《公民凯恩》是对一个公众人物人格品性的审视调查，是一幅根据其亲密好友提供的材料所作的肖像画。所有这些，以及凯恩本人都纯属虚构。

后来这个否认声明就被略去不用了。

影片《霍法》（*Hoffa*）对杰米·霍法失踪之谜的描述草率而毫无根据，因为没有人真正知道在这个前工会领导人身上最终发生了什么事。影片在字幕结束时播出了一则几乎难以识别的免责声明。然而，真实记载的缺失对于杰克·尼科尔森的表演来说却非常重要：

> 这不是传记，这是人物描写，两者之间有区别。由于没人真正知道霍法的遭遇，这也给了你很多猜测其他各种可能性的自由。我作为一个演员，在拍摄时，也有一定的从我内心来诠释该人物的自由。[25]

要随意改变一个被雕刻在拉什莫尔山上的著名人物身后广为接受的事实可能更难，正如麦钱特－艾弗里公司（Merchant-Ivory）在发行《杰斐逊在巴黎》（*Jefferson in Paris*）时所感受到的一样。

对许多人来说，在众多将事实改编成影片的作品中，奥利弗·斯通的《刺杀肯尼迪》可能是最为狂妄自大的，最主要原因可能是纪录剧情片技巧的使用（新闻短片镜头，以及由扎普鲁达 [Zapruder] 拍摄、著名的显示总统被刺杀过程的影片选段，还有后期调查涉及人物的为大家所熟悉的真实姓名）、明确的反政府倾向、不切实际的阴谋论，以及缺乏任何形式的免责声明。（后来，斯通的另一部影片《尼克松》[*Nixon*] 也引起了类似的争议。）1973 年拍摄的阴谋题材电影《行政行动》（*Executive Action*），则着重表现官方对达拉斯肯尼迪遇刺事件的解释中众多前后矛盾之处。它在片头部分使用了以下免责声明，若在《刺杀肯尼迪》中也这么做的话，会使影片更易于被人接受：

> 尽管本影片大部分情节属于虚构，很多内容仍基于历史的真实记录。我们所描述的阴谋是否真的存在？我们不知道。我们只是想说它有可能存在过。

[25] Jack Nicholson, quoted in Linda Seger and Edward Jay Whetmore, *From Script to Screen: The Collaborative Art of Filmmaking* (New York: Henry Holt, 1994), p.159.

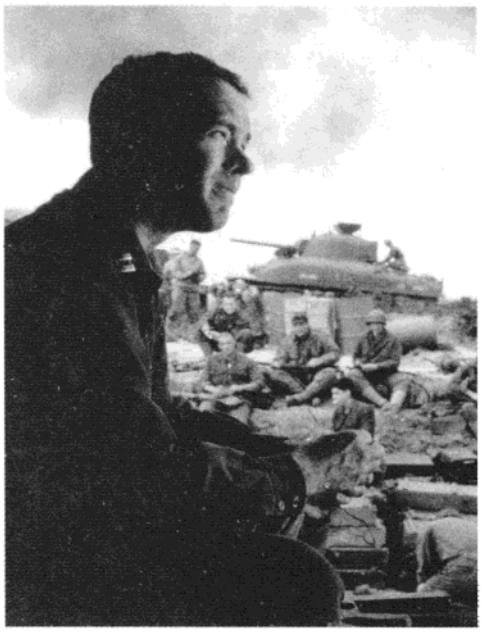


图 13.16 历史准确度

除了一些过于现代的炮弹爆炸场面以外，《荣耀》(*Glory*) 被誉为最具历史真实感的南北战争题材影片之一。丹泽尔·华盛顿(左图)因在影片中的精彩表演而获得了奥斯卡最佳男配角奖。同样，汤姆·汉克斯和马特·达蒙主演的《拯救大兵瑞恩》(右图)，在营造第二次世界大战的细节视觉效果时也是一丝不苟。

但除此以外，《刺杀肯尼迪》在电影制作水准上要远远超过《行政行动》，后者在伦纳德·马尔丁(Leonard Maltin) 编辑的对于电影欣赏来说不可或缺的《电影和录像指南》(*Movie & video Guide*) 中被评级为“失败”。[26]

因此，我们应该仔细地分析基于事实的影片，不能假定影片上的任何事物都反映事情真相。然而，同时我们也可以利用电影提供的机会想象过去，通过制作者的视野去体验它（图 13.16）。

有时，即使是虚构影片也必须满足这些必要条件。导演斯蒂芬·戴德利的《时时刻刻》绝对不是一部纪实作品，作品中三个主要人物为来自 20 世纪不同时代和生活环境的女性，但其中之一还是试图唤起人们对一个真实的人物的回忆：英国著名小说家和评论家弗吉尼亚·伍尔夫。事实上，无论是在这部影片里，还是在那本获得了普利策奖、被剧作家大卫·黑尔 (David Hare) 改编为本影片的原小说中，都再现了有关伍尔夫 1941 年自杀的极微小的历史细节。小说作者迈克尔·坎宁安 (Michael Cunningham) 小心地措词以准确呈现弗吉尼亚·伍尔夫自杀的历史真相。但在坎宁

[26] Leonard Maltin, *Movie & Video Guide* (New York: Signet, 2003), p.424.

安受伍尔夫非凡的经历和成就所激发而创造的虚构人物身上，他仍试图体现伍尔夫本人与主题相关的真实一面。

一个当代美国作家曾经诙谐地评论，对绝大多数小说家而言，与电影制作者之间的理想关系应该是一本书被“选中”，但永远不会被拍成电影。在这种情况下，小说家理所当然地会得到可观的赔偿，却不必忍受这种贯有的痛苦——看见自己的孩子在影城被人展示，被涂脂抹粉甚至连遗传基因都作了改变……因此，在看到自己小说的电影版时，迈克尔·坎宁安虽然对这最终的成品热情地赞美，却几乎要对自己的态度感到愧疚。2003 年影片进行公映后，坎宁安在为《纽约时报》撰写的文章中声称：“我发现自己处在一个令人羡慕又稍带尴尬的位置，即成了少有的活着并对好莱坞经历很满意的小说家之一。”但这是他在仔细地观摩了影片并对影片是如何用一种与小说截然不同的语言来表达相关内容有了深刻的认识以后，作出的结论。当坎宁安造访影片拍摄现场时，他观察了妮可·基德曼（扮演伍尔夫）、茱莉安·摩尔和梅丽尔·斯特里普的表演。正如他所告诉我们的：

> 他理解了把小说改编成电影时将会失去的东西——是一种进入角色心灵深处，从她们的过去经历寻找通往她们未来命运的钥匙的能力——但可以通过演员的表演来弥补。你无法深入体会角色内心世界的活动。但是你看到了斯特里普女士的精彩表演——狂怒而精确地将蛋白与蛋黄分开，表现了（她所扮演的人物）过去和现在的心理状态，所传达的信息要比区区几页枯燥文字强得多。你还能看到摩尔女士的面部表情——夹杂着钟爱和恐惧，痛苦地看着她的儿子，她知道无论她做什么都会伤害他。
>
> 如果演员都这么优秀，那么她们也可以表现你无法用文字表达的细节，而诉诸文字会使它们看起来太明显。演员在表演时会有一些随机因素。斯特里普女士所扮演的人物极为丰富，部分原因在于她用动作、表情和沉思塑造了一个完整的人物形象。也许有办法通过文字来实现这一点，但起码我还没有找到……难怪我们会如此喜爱电影。[27]

最后，任何真正的 21 世纪文学和电影爱好者都不会认为这是巧合，就在刊登了迈克尔·坎宁安的这篇赞美文章的同一期《时代》周刊中，还有一篇小说家路易·贝格雷（Louis Begley）发表的类似文章。与《时时刻刻》这部相当忠实于原著的改编影片相反，杰克·尼科尔森主演的《关于施密特》（*About Schmidt*）从根本上改变了它的原始材料。在这个例子中，电影制作者甚至将主角从“时髦的纽约律师”变成

[27] Michael Cunningham, “For ‘The Hours,’ an Elation Mixed With Doubt,” *The New York Times* (January 19, 2003), *www.nytimes.com/2003/01/19/movies/19CUNN.html.*

了奥马哈的保险统计员。尽管如此，在注意到改动后，贝格雷称他对此的反应是“一反常态的宽容”。他评论说：“影片在处理我最重要的思想主题时充满智慧和敏感性，以适应情节和社会环境的所有变化。我能够理解它们，就像旋律变换到另一个调子一样。”[28]

自测问题：分析改编影片

关于小说改编

在读完小说之后，观看影片之前，考虑以下与小说有关的问题。

1. 小说在多大程度上适合改编成电影？它有哪些内在的改编成电影的可行性？
2. 从总体上来看，小说更偏向于强调对感官或情感体验的描述（如海明威小说的选段）还是对思想感受的分析（如詹姆斯小说的选段）？
3. 小说的语言风格对小说的精神或精华有多重要？这种语言风格能否有效地改编为电影风格？
4. 小说的视点是什么？将故事情节改编成电影时什么东西必然会失去？
5. 如果小说以第一人称视点叙述（如由情节参与者来讲述），小说的精神在多大程度上是由叙述者独特的叙述风格体现出来——小说的特殊感觉或风格是通过他/她讲述该故事的方式而不是故事本身所体现出来的？这种语言风格能否通过电影声轨中最少量的旁白叙述来体现，使这种手法看上去不是那么虚假？小说的读者与叙述者之间是否建立了友好而亲密的关系，仿佛故事是由一个非常亲近之人讲述的一样？电影如何体现这种感觉？
6. 小说的长度是否适合忠实的改编？还是说必须大幅度地删减以适应通常的电影构架？在改编小说时，对制作者来说哪种选择更合理？
   a. 他/她是否应该通过描述精彩之处而无须事无巨细一概收纳来把握小说的整体感？你认为哪些精彩之处应该予以表现？
   b. 制作者是否将本人局限在对部分小说内容作精细的改编上？小说的哪一部分可以进行精细的改编，成为一部完整的电影？故事的哪些部分或者哪些次要情节应该被电影版排除？
7. 小说精华的多大部分属于心理状态描写：记忆、梦或哲学思考？我们期望电影版能多有效地表现这些内容，或者至少有所暗示？
8. 作者提供了多少有关人物出身和过去的细节？这些材料又有多少能用电影的方式来表现？

---

[28] Louis Begley, "'About Schmidt' Was Changed But Not Its Core'", *The New York Times* January 19, 2003), *www.nytimes.com/2003/01/19/movies/19BEGL.html.*

9. 整部小说有多长的时间跨度？这个时间跨度能否压缩到一部正常长度的电影内？

看完电影版后，重新考虑上述问题的答案，并回答下列问题。

10. 电影版是小说忠实的还是松散的改编？如果是松散的改编，它对小说的偏离是因为从一种艺术形式变成了另一种还是由于创作者发生了变化？
11. 电影版是否成功把握了小说的精神或精华？如果没有，为什么？
12. 小说和电影之间的主要差异是什么，你怎么解释引起这些差异的原因？
13. 电影版是否成功地暗示了某些含义，并能让你意识到它们在小说中的呈现？在哪些场景中实现了这一点？
14. 阅读小说是否有助于改善观影体验，还是说它损害了这种体验？为什么？
15. 电影演员中有多少符合你对小说中人物形象先入为主的看法？哪些演员完全符合你想象中的人物形象？似乎与角色不太相称的演员又如何与你心目中的形象不同？你能否从导演的角度，说明选择这些似乎与小说中人物形象不符的演员的正当理由？

关于改编戏剧

1. 在有形表演空间的概念上，电影版如何不同于戏剧版？这种不同如何影响了电影版的总体气氛或基调？
2. 电影版的效果如何？它如何使用特殊的拍摄和剪辑技术保持电影图像的流动感，避免产生舞台剧录像具有的静态特征？
3. 电影制作者对哪些只在戏剧对白中提及的事件进行了拍摄？这些增加的场景效果如何？
4. 戏剧的结构划分（分成幕和场）在影片中是否还很明显？影片是否成功地将这些分开的部分融为一体？
5. 戏剧中使用的哪些舞台传统手法没有改编成电影中的对应手法？这带来了哪些困难和变化？
6. 电影的表演风格如何不同于戏剧的风格？哪些因素造成了这些区别？
7. 两种版本的对白中可以观察到哪些根本的不同？戏剧中的每个人的说话长度是否比影片中更长？哪个版本中语言的诗体特征更明显？
8. 电影版中还进行了哪些重要的改变？你能从艺术形式的变化、创作者的变化，或者道德观和目标观众高雅程度的不同作出合理说明吗？

从事实到影片

1. 影片与作为它基础的真实故事或历史事件有哪些不同？
2. 这些改动是否有正当的出于电影艺术方面的考虑？
3. 这些改动是否明显歪曲了故事的本质和涉及的人物？如何歪曲的？
4. 影片是否提供了免责声明，以警告观众影片并非完全真实？是否有任何理由能让观众相信他们在观看一个完全真实的故事？

学习影片列表

改编成电影之小说和短篇故事（最后一项为作品原作者）

《成为朱丽娅》(*Being Julia*, 2004)；《剧院》(*Theatre*)，W. 萨默塞特·毛姆(W. Somerset Maugham)

《冷山》(*Cold Mountain*, 2003)；查尔斯·弗雷泽 (Charles Frazier)

《不朽的园丁》(*The Constant Gardener*, 2005)；约翰·勒·卡雷 (John Le Carre)

《寡居的一年》(*The Door in the Floor*, 2004)；《寡居的一年》(*A Widow for One Year*)，约翰·欧文 (John Irving)

《离婚》(*Le Divorce*, 2003)；黛安·约翰逊 (Diane Johnson)

《戴珍珠耳环的少女》(*Girl With a Pearl Earring*, 2003)；崔西·雪佛兰 (Tracy Chevalier)

《地狱男爵》(*Hellboy*, 2004)；漫画小说《黑马》(*The Dark Horse*)，迈克·米格诺拉 (Mike Mignola)

《天涯家园》(*A Home at the End of the World*, 2004)；迈克尔·坎宁安 (Michael Cunningham)

《尘雾家园》(*House of Sand and Fog*, 2003)；安德鲁·杜伯斯三世 (Andre Dubus III)

《人性污点》(*The Human Stain*, 2003)；菲利普·罗丝 (Philip Roth)

《裸体切割》(*In the Cut*, 2003)；苏姗娜·摩尔 (Susanna Moore)

《怒海争锋：极地远征》(*Master and Commander: The Far Side of the World*, 2003)；帕特里克·欧布莱恩 (Patrick O'Brian)

《火柴人》(*Matchstick Men*, 2003)；埃里克·加西亚 (Eric Garcia)

《百万美元宝贝》(*Million Dollar Baby*, 2004)；F. X. 图勒 (F. X. Toole)

《神秘之河》(*Mystic River*, 2003)；丹尼斯·莱尼 (Dennis Lehane)

《恋恋笔记本》(*The Notebook*, 2004)；尼古拉斯·史帕克 (Nicholas Sparks)

《歌剧院魅影》(*The Phantom of the Opera*, 2004)；加斯顿·勒鲁 (Gaston Leroux)

《极地特快》(*The Polar Express*, 2004)；儿童书籍，克里思·范奥斯本 (Chris Van Allsburg)

《秘窗》(*Secret Window*, 2004)；《神秘窗，神秘园》(*Secret Window, Secret Garden*)，史蒂芬·金 (Stephen King)

《雷蒙·斯尼奇的不幸事件》(*A Series of Unfortunate Events*, 2004)；儿童书籍，雷蒙·斯尼奇 (Lemony Snicket)

《杯酒人生》(*Sideways*, 2004)；里克斯·皮克特 (Rex Pickett)

《罪恶之城》(*Sin City*, 2005)；漫画小说，弗兰克·米勒 (Frank Miller)

《蜘蛛侠 2》(*Spider-Man 2*, 2004)；漫画小说，史丹·李 (Stan Lee)

《名利场》(*Vanity Fair*, 2004)；威廉·麦克皮斯·萨克雷 (William Makepeace Thackeray)

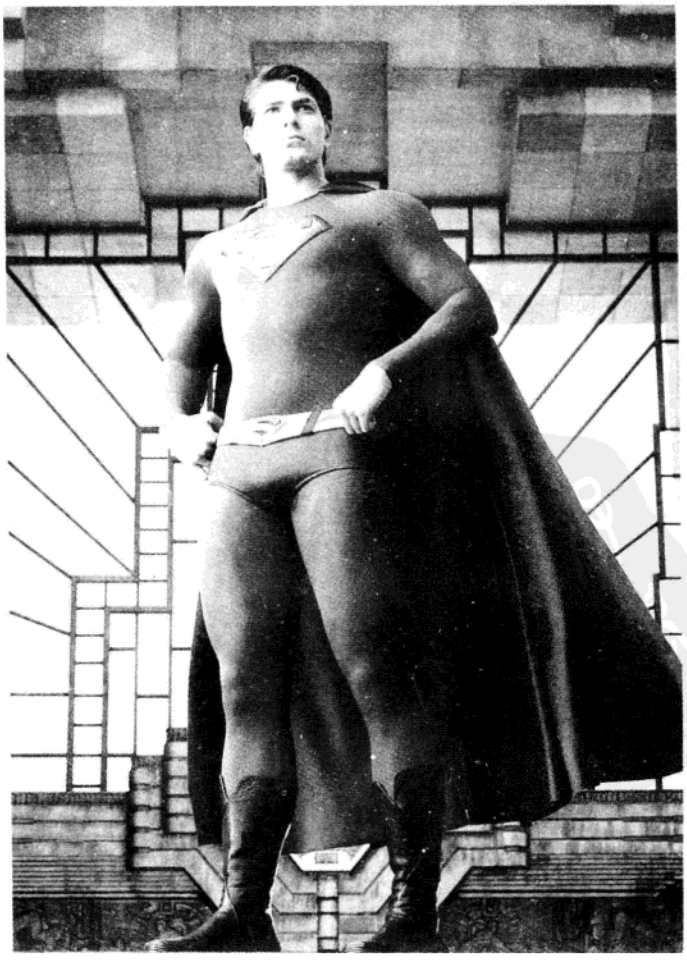
《漫长的婚约》(*A Very Long Engagement*, 2004)；塞巴斯蒂安·亚波里佐特 (Sebastien Japrisot)

《星际战争》(*War of the Worlds*, 2005)；H. G. 威尔斯 (H. G. Wells)

好莱坞并非一味地迎合公众的欲望，也不是绝对地操纵观众。相反，大部分电影类型都经过一段时期的磨合适应，在此期间，公众的欲望要适应好莱坞的经营重点（反之亦然）。公众不想知道自己正被操控，因此成功的……“契合”几乎总是那种在充分发挥娱乐功能的同时，还能隐藏好莱坞潜在的控制力的作品。无论何时双方达成某种持久的契合……都是因为找到了一个共同的基础，一个观众伦理价值和好莱坞意识形态一致的领域。

——里克·奥特曼（Rick Altman），电影评论家

第十四章　类型片、重拍片和续集片



一、类型片

类型片（genre film）一词经常被用来描述那些一再重复讲述的电影故事，这些故事只有些微的不同，遵循着同样的基本模式，具有相同的基本组成要素。场景、人物、情节（冲突和解决方式）、画面、电影手法和惯例等，被认为在同一类型的不同影片之间几乎可以互换——就像亨利·福特的T型车那样，不同车辆的零件可以互换。

“类型”一词狭义上专指公式化的电影，但这个术语同样也被广泛地用来表示那些有着相同题材或风格的电影。比如，雷克斯·里德（Rex Reed）在对影片《巴顿将军》和《陆军野战医院》的评论中说，这些影片“提高了战争电影类型的艺术水准”[1]。1982年，评论家史蒂芬·希夫（Stephen Schiff）在《电影评论》（*Film Comment*）中写道：

> 曾有一段时间类型片偏于墨守成规，没什么创意。那时候看电影成了美国人的习惯，类型片接连不断上映。如果一部影片取得了很好的票房收入，制片厂就会炮制出更多的同类产品。实际上，一个国家的电影产业越商业化，电影类型就会越多样、水准也更高，这就是美国电影工业能够生产出如此庞大财富的原因…… 类型片是制片厂体系不可或缺的…… 对于像霍华德·霍克斯这样的优秀导演来说…… 执导一部类型片可能就像做一个布鲁斯乐手，要用老套的三和弦及4/4拍奏出华美乐章。导演拍摄西部片时都有确定的服装和场景、角色类型，甚至所反映的影片主题也是确定的，因为这些都是观众期待看到的。这是一个很狭小的舞台，但是真正的艺术家在其中仍能有很多作为[2]。

希夫接着说：“人们因为类型片所具有的电影特质而去观影，因为观众知道它能以某种方式使他们感到快乐或悲伤，或者就是简单地娱乐一下，而这种方式只有特定类型的电影才能做到。”[3] 希夫指出电影制作在过去几年内发生了巨大的变化，同时他对电影无法再让人感受到“简单的快乐”而表示遗憾。希夫总结说：“在这个作者导演的时代，导演不再继续在旧有的电影类型内工作，而是对它们进行改造。”[4] 直到1994年，在为某类型片评论文集所作的“序言”中，希夫评论说有些类型片出现了某种复苏，例如，西部片《与狼共舞》（*Dances With Wolves*，1990）和《不可饶恕》（1992）

---

[1] “Rex Reed at the Movie: From Blood and Guts to Guts and Blood,” *Holiday Magazine*, vol. 47, no. 4 (April 1970), p.24. Permission to reprinted granted by Trabel Magazine, Inc., Floral Park, New York 11001.

[2] Stephen Schiff, quoted in “Preface” of Richard Jameson, ed., *They Went* Thataway: *Redefining Film Genres* (San Francisco: Mercury House, 1994), p.xiv

[3] 同上书，第xviii—xix页。

[4] 同上书，第xv页。

都获得了奥斯卡最佳影片奖。同时他似乎对“重组式类型片”现象略微感到困惑(“最令人难以想象的，也许是……忍者神龟 [Teenage Mutant Ninja Turtle] 系列电影：功夫—卡通—动物—怪兽—少年—漫画—科幻—美女—和—野兽—伙伴的幻想作品”[5])。最近，著者们纷纷评述定义类型片的难处——部分原因就在于众多常见影片中出现的这种不同类型片要素的互相重叠。

密切关注电影形式发展的有关人士长期以来一直在呼吁对电影类型做出更具包容性的定义。例如，二十年前，电影理论家里克·奥特曼，在一篇具有开创性并屡被编入文选的文章《电影类型的语义学 / 句法学研究方法》(*A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*) 中，试图通过展示两种基本电影类型必然的合成过程，来协调类型片研究的众多概念。奥特曼坚持认为我们使用这种方式“能够解释为数众多的、通过将一种类型片的句法结构与另一种类型片的语义内容进行组合而实现创新的影片”[6]。更近些时候，斯蒂夫·尼尔 (Steve Neal) 在《类型片与好莱坞》(*Genre and Hollywood*) 一书中总结道：“类型片……(这个术语) 曾在不同的领域以不同的方式被使用，并且……，它的很多用法由历史上该称谓在这些领域中的一贯用法——以及影响它们的文化因素来决定，而不是取决于逻辑或概念上的一致性。”他坚持认为我们必须“重新思考”，应该把类型片“看作无处不在的、具有多种面向的现象，而不是单一维度的、仅仅在好莱坞电影或商业流行文化内才能发现的实体存在。”[7]

这样，我们就会发现

> ……类型片和其他电影形式之间没有太多差别，至少从基本的信息传播和读解过程来看的确如此。所有的传播形式，包括各类电影，都可看作以依照语言模式构建的系统作为支撑——并以之为对照形成它们自身的作用和意义。[8]

要弄清楚类型片如何出现或者它们为什么获得了如此大的成功并不困难。由于电影生产的高昂成本，制片厂想要创作出能够吸引大量观众的影片，以便实现可观的利润。比如，有大量观众涌去看西部片、黑帮片、黑色电影、战争片、恐怖片、科幻或魔幻片、爱情神经喜剧片、歌舞片等，于是制片厂知道了人们想要什么 (和期盼什么)，而对于这些电影的巨大成功，制片厂作出的反应就是重复这些类型、重新拍摄成功的电影，以及制作续集。

---

[5] Stephen Schiff, quoted in “Preface” of Richard Jameson, ed., *They Went* Thataway: *Redefining Film Genres* (San Francisco: Mercury House, 1994), p.6.

[6] Rick Altman, *Film/Genre* (London: British Film Institute, 1991), p.221

[7] Steve Neale, *Genre and Hollywood* (London: Routledge, 2000), p.221

[8] Tom Ryall, “Genre and Hollywod,” in John Hill and Pamela Church Gibson, eds., *The Oxford Guide to Film Studies* (New York: Oxford University Press, 1998), p.337.

类型片的成功激励着制片厂对这些基本类型不断地进行重复，而其受欢迎程度给制片厂以及被指定执导这类影片的导演们带来了有趣的挑战。为了让公众不至于变得厌烦，他们不得不作出各种变化和更精良的制作，同时完整保留足够多的精华，以继续愉悦观众。

在《电影类型2000：新批评文集》(*Film Genre 2000: New Critical Essays*)中，编者维勒·温斯顿·迪克森(Wheeler Winston Dixon)强调了对类型片保持一贯的尊重，并继续研究学习类型片的重要性：

> 类型片制作……，构成了电影制作的主体，随着主流电影以前所未有的力度遍布世界每一个角落……较之于从前，我们更应尽可能地去准确理解当代类型电影是如何塑造并反映出我们的集体梦想和欲望……有一点确信无疑：类型电影将继续作为美国电影的主导力量而存在，就因为它是一类得到验证的商品，能够可靠地给人们带来娱乐和满足。[9]

(一)价值观

一直以来，类型片受到普遍欢迎，至少部分原因在于它们能够强化基本的美国式信念、价值观和神话。《电影制片法典》(*The Motion Picture Production Code*)从1930年代初到1960年前后被强制执行，鼓励所有的美国电影去反映和强化美国中产阶级的体制、价值观和道德观。然而，绝大多数类型片所表现出来的那种诚挚感似乎都在表明，大部分制片厂的头头和导演们也拥有那样的价值观。不管怎么样，观众看到他们的价值观受到威胁而后又走向胜利时，会明显地感到更大的快乐，因为这种胜利强化了观众对他们所持有的价值观的力量和正确性的信念，使他们感到真理、公义和美国方式(American Way)的安全可靠。早期的类型电影通常以轻松、彻底而完全令人满意的结果来满足他们的期待。

(二)类型片的力量

对于导演而言，从事既定的类型片制作具有一定的优点。因为人物、情节和惯例都已经建立，它们给导演提供了一种电影表达上的快捷方式，可以使影片叙事极大地简化。然而，最出色的导演不会简单地搬用那些惯例，把俗套的情境和画面串成一部平庸的、情节发展可预见的影片。像约翰·福特这样的导演会接受类型片的种种限制和形式要求，同时又能作出创造性的变化，使作品更精致、更复杂，给他们导演的每一部影片打上内涵丰富而独特的个人风格印记。

类型片也简化了电影观赏过程，正如其简化了电影制作一样。在西部片中，因

[9] Wheeler Winston Dixon, in Wheeler Winston Dixon, ed., *Film Genre 2000: New Critical Essays* (Albany: State University of New York Press, 2001), p.11.

为人物外表、服装、举止和演员挑选上存在的一贯做法，我们一眼就能认出主人公、同伴、恶棍和女主角等，并认为他们的举止不会违反我们对此类传统角色的期待。对类型片的熟悉使我们观赏影片时不仅变得轻松，而且在某些方面更觉得是一种享受。因为我们知道和熟悉所有的惯例，能认出每个角色、每个画面、每个熟悉的情境，并从中获得愉悦感。惯用手法得到建立并反复运用，这一事实强化了另一种愉悦感。如果我们很舒服地沉浸在某类型片中，基本期待得到了满足，那么，我们就会更敏感于那些让影片看起来充满新鲜感和原创性的变化、改进与复杂之处，并及时地作出反应，它们超出了我们的想象，每个创新之处都变成了令人激动的惊喜。

（三）基本的类型片惯例及其变化

虽然每种类型片都有自己的惯例，但是，相对于清晰地描述出某类型片的所有形式要素，只是识别该类型片或许会更容易一些。经过记忆的加工提炼，类型片的基本要素似乎看起来很简单，但是实际观察表明这些要素具有无限多的变化。类型片的五类基本惯例就是场景、角色、冲突、解决方式，以及再次确认的价值观。

类型片经过了相当长时间的发展，给导演提供了足够的灵活性，在标准构成要素的基础上作出有趣的创新。但随着社会价值观的变化、电视的出现以及电影观众的变化，有些惯例显出了局限性。于是，像《原野奇侠》和《正午》这样的影片引进了复杂的新元素，西部片开始脱离原有的传统模式。黑帮电影在形式上也发生了变化，从《小恺撒》（*Little Caesar*）到《邦妮和克莱德》，再进化到《杀死比尔》I、II，以及《无间行者》（*The Departed*）。

在保持类型片基本形式的活力方面，有两个要素或许比其他任何要素都更重要：主人公的个人符号特征和电影结尾处再次确认的价值观。当主人公的符号特征被显著地改变，基本的社会价值也不再被再次肯定时，类型片的本质就消失了。早期的西部片和黑帮片依赖于好人战胜恶人，法律和秩序战胜混乱，文明压倒野蛮，正义得以推行。当这些观念遭到怀疑，当灰色基调取代是非黑白分明的明确划分，当现实的复杂性取代神话的简单性时，类型片的内核就被破坏了。类似的，如果西部片中的主人公变成了一个反英雄，一个残暴、心胸狭隘并且报复心极重的人物形象，我们对英雄的期待就没有得到满足——或者这种期待变得颇具讽刺意味。（图 14.1）

然而，如果这些变化反映了社会内部及其价值体系的变化，并建立了新的主人公符号特征，那么，新的类型片标准形式就会从旧形式的灰烬中出现，并被不断重复，只要新的价值观和人物符号还是主流。但是最终它们会形成非常不同的类型片。

下面的讨论试图具体阐述西部片、黑帮片、黑色电影、战争片、恐怖片、科幻和魔幻片，神经喜剧片、歌舞片的基本要素——来揭示这些类型在最近几十年内发生了怎样的变化。

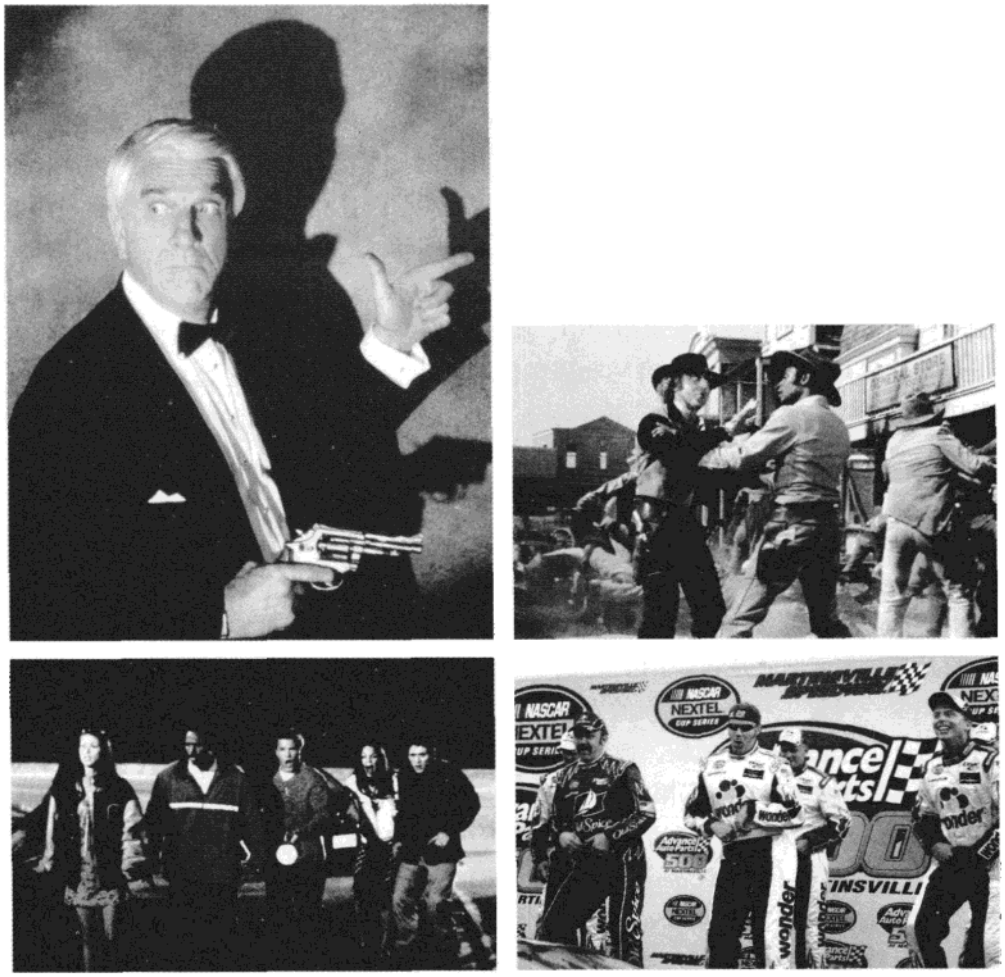


图 14.1　基于类型片的讽刺

现代电影对类型片作了诸多的戏仿，这种幽默大部分建立在我们熟悉相关类型片的基本情节、惯例和人物形象的基础之上。如影片《灼热的马鞍》(*Blazing Saddles*，西部片，右上图)、《塔拉德加之夜：瑞奇·鲍比的民谣》(*Talladega Nights: The Balled of Ricky Bobby*，运动痴迷类，右下图)、《惊声尖笑》(*Scary Movie*，恐怖片，左下图)和《裸枪》(*Naked Gun*，刑侦类，左上图)等，都是首先让我们习惯性地根据影片对应的类型产生某种期待，而后颠覆它们（从而造成讽刺效果）。这些影片中的每一部都集合了数十部同类型影片的基本要素，因而非常有助于我们研究它们所讽刺的电影类型。

1. 西部片

传统西部片中的情节通常发生在美国西部或西南部，密西西比河以西，通常在疆界边缘，在这里，文明进入了自由、未开化的偏远地区。时间跨度一般在 1865 至 1900 之间。

最初的西部英雄是个粗犷坚忍的个人主义者，一个生活在边疆上的自然个体，常常是个神秘的独行者。他有些冷漠，完全生活在自己的世界中，按个人的原则行动，

图 14.2　西部英雄

存在时间最长的美国英雄类型之一就是西部或牛仔英雄。他在本质上体现了在 40 年内的几百部影片中同样的符号特征和价值观。左图所示为鲍伯·斯蒂尔（Bob Steele），在 1940 年代的银幕上扮演典型的西部英雄形象。和这个英雄类型形成对照的是凯文·科斯特纳（Kevin Costner）在《与狼共舞》中所扮演的人物形象（右图，另一人为格拉汉姆·格林 [Graham Greene]）。

而不屈从于社会压力或个人利益。他的个人原则强调人的尊严、勇气、正义、公平游戏、平等（失败者的权利），以及对女性的尊重。他足智多谋，且善良、正直、意志坚定，对人一视同仁，绝不奸诈、残忍或心胸狭窄。他天生沉着稳重而平和，并不轻易用暴力解决问题，但是当情况需要时，也不吝采取暴力手段。他用手枪或来复枪射击时又快又准，也精通马术和酒吧里的打斗，对自己的能力非常自信。根据情况需要，他能作为一个合格的领袖，也能单独行动。作为一个独行者，他总是与周围的人保持一定距离，但他认可社会主流价值观并为之为战斗。他缺少与社会之间的联系（他通常没有工作，没有牧场或财产，没有妻子或家庭），这为他做全天候的英雄提供了充分的自由和灵活性。然而，如果是一名执法者或骑警，他的自主性便少了很多，得为了维护和平而四处奔忙。一个地方的秩序恢复后，他得继续马不停蹄地去摆平下一个有麻烦的社区（图 14.2）。

有两类恶人似乎在所有影片中都会出现。第一类是歹徒（蛮荒之地上的野蛮人），他们欺辱、威胁并残害边疆社区中有体面身份的人们，试图以武力掳走他们想要的东西，如偷走牲畜，抢劫银行或驿站，或攻击驿站马车、货运列车、要塞或牧场。美洲土著人经常被带有成见地塑造成此类形象，而其敌意的真正动机很少被阐释说明。土著人的野蛮和残忍不仅被看作天生固有的，而且是群体性的而非个人性的。有时他们由疯狂的酋长带领，为过去对他们的部落犯下的罪行复仇，或者在白人变节者

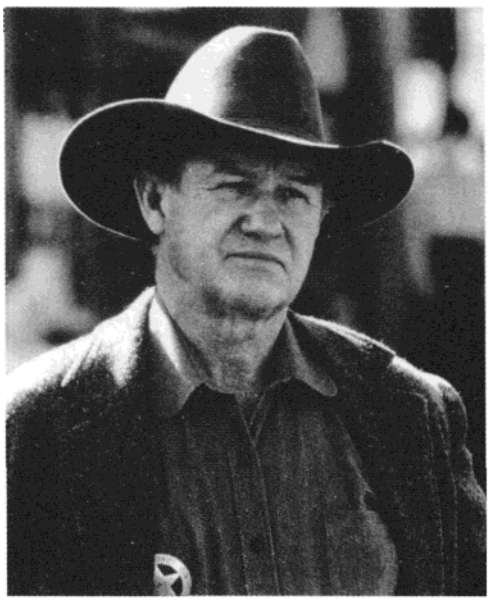


图 14.3　西部片中的恶人

西部片中有一类典型的恶人，他们披着令人尊敬的外衣，从事不法行为。他的装束毫无瑕疵（或许太过于完美）。但如果对他有任何怀疑，可以注意一下他的胡子和阴冷的目光。然而在现代西部片中，这类角色存在很大的模糊性，吉恩·哈克曼在《不可饶恕》中扮演的警长就是例子。

的操纵下，为虎作伥。

第二类恶人则是在受人尊敬的外衣掩饰下干着不法勾当的人，如狡猾的银行家、酒吧老板、警长，或是富有的牧场主，其动机都是对财富的贪婪和对权力的渴望。他们的手段狡猾、阴险而卑劣，他们会雇佣或操控“野蛮人”和不法之徒来达到他们的目的（图 14.3）。

恶人们不是在枪战中被打死，就是被吓跑或投入监狱。在当地社会交由品德高尚、公正和可信赖的人士管理之后，主人公就可以毫无牵挂地离开此地。正义得以推行，文明战胜野蛮，好人打败坏蛋。法律和秩序被恢复或建立起来，边陲小镇重新走向更美好的生活。

早期西部片的惯例是如此的为人熟知，以至于它们几乎不需要什么说明。通过衣着打扮等惯例就清晰而简单地定义了人物角色。通常英雄头戴一顶白色或浅色的帽子，恶棍则戴黑色帽子。英雄总是整洁干练，胡子刮得干干净净。坏人则总是留着髭须。英雄的同伴和恶棍可能都有胡子，但是同伴的胡子是灰色的，很少修剪，而恶棍的胡子则是黑色并且修饰得无可挑剔。

除了外观装束，还有一些动作上的惯例。大多数西部片或多或少都有下列情节：在小镇唯一的街道或在峡谷的岩石丛中，英雄和恶人之间发生激烈的枪战，被刻意加长时间表现的马背上的追逐（通常伴有开枪射击），酒吧里犹如拆房子般的打斗（还有受惊吓的酒保躲在吧台后，不时地探头观看），以及飞骑驰援的场景。

虽然在男女主人公之间可能会发生一段爱情故事，而且很显然彼此吸引，但爱情绝不会有结果，英雄的主人公最终还是会离开。为了创造紧张感，并将观众注意力引导到爱情故事上，女主人公通常会误解男主人公的意图和他的行为，直到最后的剧情高潮阶段，在他们道别之前，他再次赢得了她的信任和尊敬。

西部片里至少有一个惯例是结构性的。很多西部片以英雄骑马从画面左侧进入视线作为开始，而在结束时，则骑着马从相反的方向离开，通常消失在渐渐暗淡的日落中。

最近上映的几部著名的西部片颠覆了许多惯例。比如，凯文·科斯特纳的《与狼共舞》弱化了传统英雄的棱角，让他对女性更加体贴。而“真正的”恶人则被刻画得更加具有暧昧性。编剧查克·伯格（Chuck Berg）在《西部片的淡出》（*Fade-Out in the West*）一文中指出，总体上这种类型的影响力正逐渐削弱，他说，“尽管科斯特纳的意图良好，影片作出的乐观的修正——消灭在天赋命运扩张论（Manifest Destiny）[10]蛊惑下恣意进行种族屠杀的军队——看起来非常不真实。”[11]。伯格把克林特·伊斯特伍德执导的影片《不可饶恕》描述成是“一次对他本人塑造的西部片形象的批判”和“黑暗的”，他认为，在这里“伊斯特伍德并不想歌颂西部生活，而是要解构和消除西部神话的迷人光环”。他坚持认为，这位演员兼导演拍摄的“矫饰的最后决战场景，如同一面镜子，折射出了他作为西部片偶像的职业生涯”，最后，伯格宣称：“西部片作为将美国经验当作史诗和统一叙事进行传播的手段，已经消亡。”[12]

2. 黑帮片

经典的黑帮片通常发生在现代都市的某个衰败老旧的角落，在无尽延伸的街道以及拥挤的建筑构成的钢筋混凝土丛林之中。多数情节发生在晚上，而且经常用下雨来增添气氛。在表现乡村强盗的黑帮片中，情节则发生在某个乡村场景中，带有萧条的小镇、公路边的旅店和加油站等。

黑帮片中的主角是那种残暴、极具攻击性、独狼一样单独行动的人物类型。他目空一切，野心十足，起家时一无所有，在艰苦磨炼中成长（图 14.4）。

女性则通常只是性感的装饰物，是影片主角地位的象征。她们下贱、没头脑、贪婪，迷恋主人公的残酷和权势。在影片刚开始阶段，往往会有一个正派的、智慧的女性与主人公有关联，但很快就会发现他的真实本性，然后弃他而去。主人公的母亲和妹妹则是文明有教养、具有传统价值观、有社会地位的女性，母亲受人敬重，妹妹则受到保护。

[10] 天赋命运扩张论是 19 世纪为美国侵略和扩张辩解的历史观。——译者注

[11] Chuck Berg, in Dixon, p.217.

[12] Berg. pp.217,224.

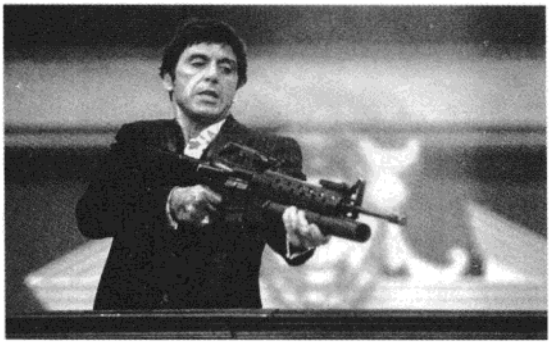


图 14.4　黑帮片中的主角

保罗·穆尼（Paul Muni，左图）和艾尔·帕西诺（右图）分别在 1932 年和 1983 年在影片《疤面煞星》（*Scarface*）中扮演男主角，事实上两人都非常符合黑帮片主角的人物模式。但是，原版和重拍版间隔了 60 年，影片叙事语言有了非常显著的变化。

在最抽象的层面上看，基本冲突就是黑帮分子们的无法无天和社会秩序之间的较量。因为警察代表了社会秩序，所以冲突也涉及警察与匪徒之间的对决。通常会有不同帮派匪徒之间的斗争，涉及黑帮内部领导权的争夺或者与另一竞争团伙抢夺地盘的帮派间械斗。还可能会表现主人公的内心冲突，潜在的善的一面或社会本能与本性中的残忍与自私之间的冲突斗争。

经典黑帮片中的“英雄”通常会获得暂时的成功，但是最终会得到应有的下场。虽然他可能有机会改过自新和自我救赎，但其本性中犯罪的一面过于强大而很难克制。他经常以胆怯脆弱的样子死在水沟中。他的尊严和力量消失了——我们曾经崇拜的他的一切都被摧毁了。其他黑帮成员或者被杀或者关进监狱，社会秩序得以恢复。

正义获得胜利，好人战胜坏人，或者邪恶自我毁灭。犯罪得不偿失，罪恶之花终将结出苦果。诸如高尚、诚实、对法律与秩序的尊重等文明国家的价值观被再次确认。

机枪、手枪和炸弹是标准的武器装备。机枪经常放在小提琴盒子里携带。似乎至少要有一个追逐场景，乘坐在小汽车上的匪徒们相互开火。威士忌和雪茄是每个室内场景必备的道具。地下酒吧和豪华夜总会通常是进行交易的场所。在表现暴力冲突情节时常使用蒙太奇段落，其特征包括快速剪辑、压缩时间，并伴有爆炸的音响效果（机枪开火或炸弹爆炸）。

与西部片不同，黑帮电影仍相当受欢迎并保持着强大的影响力。类型片评论家朗·威尔森（Ron Wilson）认为，黑帮片之所以能够保持长盛不衰，部分原因可能在于黑帮电影以一种现代的方式“从美学层面呈现在我们面前，因为其中的人物总是

被在犯罪这项‘生意’中获得成功的欲望所驱使”。而且，他还指出，“‘经典’黑帮电影的故事通常围绕着黑帮主角的沉浮展开，这个人物常常被描绘成一个几乎是莎士比亚悲剧式的角色，并以近似亚里士多德般的话语记录下了其不可避免的衰落过程”。威尔森评论说，相比之下，科恩兄弟拍摄的影片《米勒的十字路口》(*Miller's Crossing*)，马丁·斯科塞斯的《赌场》(*Casino*) 以及麦克·内维尔 (Mike Newell) 的《忠奸人》(*Donnie Braso*) 等影片，“常常描述那些处于团伙中底层位置的小人物，他们也在努力寻求出头之日，但他们的前景更为渺茫”[13]。

由萨姆·门德斯执导的影片《毁灭之路》(*The Road to Perdition*) 是新近拍摄的一部改编自流行图画小说的黑帮电影。该影片似乎想同时表现这两种类型的黑帮片主角形象。一方面，保罗·纽曼扮演的老一代“贵族式”人物角色，概括体现了经典黑帮片主角的形象特征；另一方面，他的养子——由汤姆·汉克斯饰演的角色则代表了新的形象类型——既有职业上残忍的一面又饱含家庭亲情、具有道义上的模糊性（图 14.5）。这部电影在评论界和商业票房两方面反应都很好，其中至少有部分应归功于裘德·洛 (Jude Law) 的表演，他饰演的角色体现出了旧电影和新电影中“亡

图 14.5　内心充满矛盾冲突的匪徒

萨姆·门德斯的《毁灭之路》讲述了一个叫迈克尔·苏利文 (Michael Sullivan) 的新派黑帮人物（汤姆·汉克斯饰，图中所示与在片中扮演他大儿子的泰勒·贺希林 [Tyler Hoechlin] 在一起），在保护血亲家人和对其老板（保罗·纽曼饰，一个旧式黑帮领袖，同时也是他的“亲人”）表示忠诚之间承受的巨大情感和道德压力。

[13] Ron Wilson, in Dixon, pp.151, 152.

命之徒”的怪异组合。他演绎的邪恶角色马奎尔生动鲜明，是冷酷、疯狂的暴力与非常具有时代特征的偏执狂的结合。

3. 黑色电影

黑色电影在1940—1950年代的美国盛极一时，而后似乎销声匿迹，然而最近几十年内，又有许多重要的电影作出有力的回应，延续了这种类型的存在。黑色电影最早和最热烈的追捧者之一，福斯特·赫什（Forster Hirsch），试图对这一类型作出全面的定义：

> 黑色电影是对美国犯罪电影的描述性术语……从对夜间城市的各种风格化诠释，到对正午的城市作纪录片一般的报道，从乖戾、愤世嫉俗的探员对受到浮华世界致命诱惑的“无辜者”的调查，到顽固、积习难改的罪犯的铤而走险，这个类型涵盖了多个不同类型领域。在主题和视觉风格上，该类型片式样繁多而复杂，而从它的成就上来看，也一贯保持很高的水准。黑色电影是美国电影历史上最有挑战性的风潮之一。[14]

另一位评论家艾迪·穆勒（Eddie Muller），则对黑色电影作出了更诗化的描述：“黑色电影是由梦工厂的夜班艺术家们投射到美国电影银幕上的忧伤焰火。”[15]

黑色电影的爱好者们张开双臂欢迎它在1960—1990年代乃至21世纪的新黑色电影中的复苏（参看本章的“学习影片列表”），但是对于这些电影的优点他们似乎并不能达成一致意见。比如，劳伦斯·卡斯丹的导演处女作《体热》（1981）给人留下了深刻的印象，一些拥趸宣称该片超越了黑色电影的原型——如比利·怀尔德的《双重赔偿》（1944），以及雅克·图尔纳（Jacques Tourneur）的《旋涡之外》（*Out of the Past*，1947，图14.6）这样的经典黑色电影。从1970年代中期开始，评论家一直认为罗曼·波兰斯基（Roman Polanski）和罗伯特·唐尼的《唐人街》为这个类型开辟了的新领域。[16]但是也有一些人认为这些新派黑色电影只是矫揉造作、苍白乏力的抄袭之作。1997年，在评价柯蒂斯·汉森（Curtis Hanson）的影片《洛城机密》（*L. A. Confidential*）的重要性时也发生了同样的争论。虽然大部分评论家都对这部奥斯卡获奖影片表示赞赏，但詹姆斯·纳摩尔（James Naremore）在他的《黑色电影：历史、形式与风格》（*More Than Night: Film Noir in Its Context*）一书中，却称它是“一部高成本、获得高调宣传和过高评价的电影，影片以阴郁而讽刺的风格开始，随即滑入迎

[14] Foster Hirsch, *Film Nior: The Dark Side of the Screen* (New York: St. Martin's, 1998), p.10.

[15] Eddie Muller, *Dark City: The Last World of Film Noir* (New York: Da Capo Press, 1981), p.21.

[16] 参见Jim Shephard's "'Chinatown': Jolting Nior With a Shot of Nihilism," in *The New York Times* (February 7, 1998), *www.nytimes.com/yr/mo/day/artsleisure/chinatown.film.html*。

图 14.6　蛇蝎美女

1940 年代的经典黑色电影中，女人对于那些想要得到她们、容易上当的男人来说，经常是极其危险的。在雅克·图尔纳执导的影片《旋涡之外》中，简·格里尔（Jane Greer）试图说服和控制罗伯特·米彻姆（左图）。在 1970—1990 年代以及之后的新黑色电影中，女性角色像她们的前辈一样冷酷而精于算计（就像哈罗德·雷米斯 [Harold Ramis] 的《绝命圣诞夜》[*The Ice Harvest*] 中的康妮·尼尔森 [Connie Nielsen] 那样，右图）。

合大众口味的情节剧中。”[17]

著名美国导演和剧作家保罗·施拉德曾指出：“在很长一段时间内，黑色电影注重表现腐败和绝望，被认为偏离了美国精神。而带有道德原始主义色彩的西部片，以及具有贺拉旭·阿尔杰（Horatio Alger）[18] 式的个人奋斗价值观的黑帮片，被认为比黑色电影更能体现美国特色。”[19] 与此同时，被施拉德称为“黑色电影的墓志铭”的影片，由奥逊·威尔斯执导的《邪恶的接触》，经过重新剪辑，在 1998 年成功地再次发行。此片由查尔斯·赫斯顿（Charlton Heston）、珍妮特·李，以及威尔斯本人领衔主演，但制片厂当年拒绝让威尔斯参与最终剪辑，于是他写下了一份长长的工作

[17] James Naremore, *More Than Night: Film Nior in Its Contexts* (Berkeley: University of California Press, 1998), p.81.

[18] 贺拉旭·阿尔杰（1834—1899），美国作家，以积极倡导“美国梦”的价值观著名。——译者注

[19] Paul Schrader, “Notes on Film Noir,” in Barry Keith Grant, ed., *Film Genre Reader II* (Austin: University of Texas Press, 1995), p.225.

备忘录，此新版就是根据该备忘录剪辑而成。[20] 由此可见，作为一种类型片的黑色电影拒绝消亡。

4. 战争片

“濒于消亡而又拒绝消亡”也是对另一个复苏的类型电影，即战争片的常用描述。很多电影制作者——包括《特技替身》的导演理查德·拉什（Richard Rush）和鼎鼎大名的弗朗索瓦·特吕弗，都曾经认为不太可能制作一部纯粹的反战影片。电影这个媒介，以其耀眼夺目的大银幕画面，将影片的主题美化放大。但是，在六个月的时间内，相继上映了斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》和泰伦斯·马力克的《细细的红线》（*The Thin Red Line*）两部战争片（前者对诺曼底登陆行动作了近距离的观察，而后者根据詹姆斯·琼斯［James Jones］所著、故事背景设在瓜达尔卡纳尔岛上的小说改编而成，犹如一部电影抒情长诗），很显然，在这个时代，导演还在继续用电影的方式为信仰和原则而战。虽然斯皮尔伯格在影片中以严肃而沉重的表达获得了票房和评论界的肯定和褒扬，但更多尖刻的批评认为“《拯救大兵瑞恩》……和其他绝大多数好莱坞战争电影没有区别”[21]，包括，人们肯定会想到，诸如《爱国者》（*The Patriot*）这样既宣扬战争激情，又进行真情刻画的战争电影，以及像让·雷诺阿的《大幻灭》（图 14.7）那样公认为世界级经典的影片。战争仍然如地狱般可怕，但是对于电影制作队伍来说，电影中的战争依然而且总是有利可图的。因此，在观赏战争片时，我们必须永远对观赏理由的复杂性保持清醒的意识。

图 14.7 战争的吸引力

电影媒介天然地具有吹捧美化主题的特性，因此观众必须不断审视自己出于何种目的去观赏各种战争片，而不是考虑相似的叙事在呈现方式上有何不同。比较一下罗兰·艾默里奇（Roland Emmerich）执导的 18 世纪美国战争史诗片《爱国者》（2000，右图）和史蒂文·斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》（左图）。影片是谴责战争还是隐约地欢庆战争呢？

[20] Schrader is quoted in Jonathan Rosenbaum's "Touch of Evil Retouched," *Premiere* (September 1998), p.81.

[21] 参见 Louis Menard, "Jerry Don't Surf," *The New York Review of Books* (September 24, 1998), p.7。

5. 恐怖片

安东尼·莱恩在《纽约客》中这样写道："恐怖片最主要的反讽在于……"

> 虽然没有其他类型片能像恐怖片那样让想象力充分发挥，但是那些转向恐怖片制作的导演——事实上，是小说作家——很少从一开始就有很好的想象力的（他们沉迷于表现荒诞不经和黏黏糊糊的玩意儿，这和想象力其实不是一回事）。另一方面，当这些好幻想、着迷于恐怖效果的人想要吓我们一跳时，结果可能会非常惊人：看一看茂瑙的"诺斯费拉图"（Nosferatu），德莱耶（Dreyer）的"吸血鬼"（Vampyr），或者卡洛夫（Karloff）的"弗兰肯斯坦系列电影"（它对恐怖片进行了重新描述，把它变成了一种扭曲的爱情故事）。[22]

然而，莱恩对于这种类型的不满，并非来自那些不断出现的控诉，指责诸如约翰·卡朋特（*John Carpenter*）的《万圣节》（*Halloween*）这样的"浪漫爱情"恐怖片把观众从《弗兰肯斯坦》和《狼人》等经典恐怖电影中夺走，并用所谓的砍杀恐怖片开启了面向十几岁少年的恐怖电影之闸。实际上，莱恩认为："卡朋特的成就在于表明没有什么外来的恐怖，与其说是来自异域的，不如说是本身固有的；最好把它看作某个现象（我们或可以称之为美国电影狂热的保守主义倾向）的一个邪恶的孪生兄弟。"[23]（图 14.8）

导演韦斯·克雷文（Wes Craven）后来拍摄的若干影片（如《阶梯下的恶魔》[*The People Under the Stairs*]、《惊声尖叫》Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ），都大大超越了纯粹的砍杀电影的范畴。对有些观众来说，他在砍杀情节中加入了一些令人愉快的、有自觉意识的机智。然而，意识，不管是自觉还是不自觉，都不是经典恐怖片配方的真正组成部分。

6. 科幻片与魔幻片

文化评论家布鲁斯·卡文（Bruce Kawin）分析了"特定的类型片从心理学上对它们的观众的吸引"。他"从神话和梦境的角度描述了观众对恐怖片和科幻片的体验"，认为"观众去看恐怖片是为了做噩梦……这个梦潜在着一种焦虑感，既揭示又掩盖了想要实现某个传统上不接受的冲动的欲望，以及因为这种冲动而想要接受惩罚的念头。"卡文描述了科幻电影和恐怖电影之间的区别，认为它们"受到不同精神活动的欢迎：'科幻电影投意识活动之所好，而恐怖电影则应了无意识心理的诉求'"[24]。

J. P. 泰洛特（J. P. Telotte）在《复制：僵化的科幻电影发展史》（*Replications: A*

[22] Anthony Lane, *The New Yorker* (August 10, 1998), p.78.

[23] 同上书。

[24] Bruce Kawin, quoted in Leo Braudy and Marshall Cohen, eds., *Film Theory and Criticism*, 5th ed. (New York: Oxford University Press, 1999), p.610.

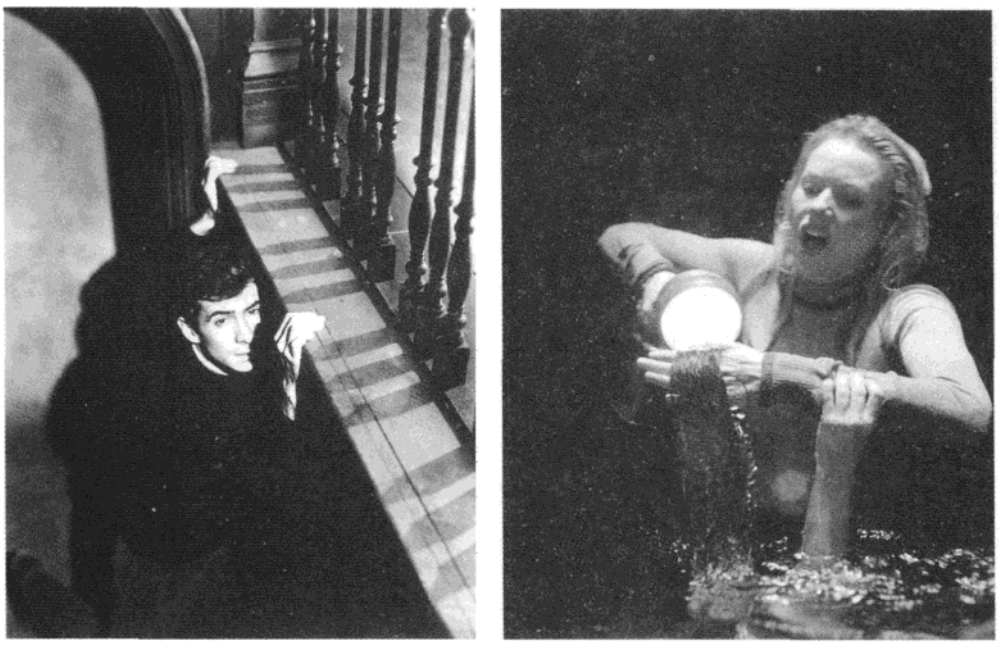


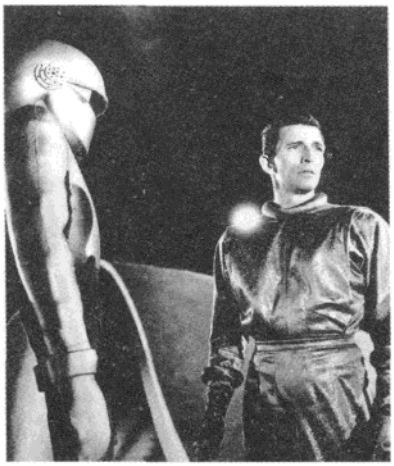
图 14.8 被吓坏的潜意识

恐怖电影类型喜欢使用类似阿尔弗雷德·希区柯克的影片《精神病患者》中诺曼·贝茨（安东尼·帕金斯饰）这样令人难忘的形象，使影片产生一种几乎难以承受的心理紧张感。最近出现了两部影片，试图再现这种恐惧，这就是《午夜凶铃》（*The Ring*，娜奥米·沃茨 [Naomi Watts] 主演）和《午夜凶铃 2》（*The Ring 2*）——其中第一部是日本卖座电影《午夜凶铃》（Ringu）的重拍，第二部则是该美国重拍版的续集。

Robotic History of the Science Fiction Film）一书中补充道："可以肯定的是，我们通过科幻电影对同时代的主要文化焦虑作了分类。"（包括种族、性别、性行为，在诸如《银翼杀手》和《外星人》这样的影片中可以找到明显的证据。）但是泰洛特也认为："很显然这个类型片用最新的电影表现技巧为自己标出了一个专有的领域……通过电影技术的最新发展……然而最终看起来，表现技巧与其说是目的，不如说是方式，就像我们的电影，仅仅是我们发展出来的一种最有效的度量人类的方式。[25]"因此，在亚历克斯·普罗亚斯（Alex Proyas）的成本高昂而豪华的《黑暗城市》（*Dark City*）和达伦·阿罗诺夫斯基（Darren Aronofsky）的低成本、画面生硬的《圆周率》（*Pi*）这样极其不同的科幻片中，会出现在视觉效果和主题方面变化的多个版本的螺旋，都暗示着人类的生命之链，对此我们或许不应感到惊奇（图 14.9）。

传统的观念认为魔幻片可能是最难定义的——它的界限最难确定。当然，那些

[25] J. P. Telotte, *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film* (Urbana: University of Illinois Press, 1995), p.195.



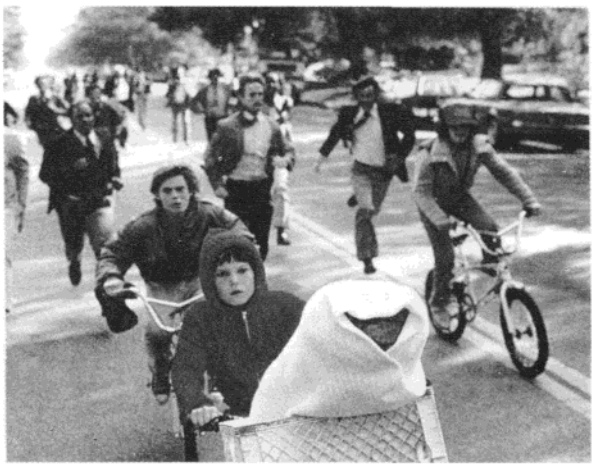


图 14.9　科幻意识

史蒂文·斯皮尔伯格的《第三类接触》(1977)获得了巨大的成功，似乎部分原因在于片中那位友好的外星人。在此之前和之后的其他科幻电影——包括罗伯特·怀斯的《地球停转之日》(1951，上左图，画面上为主演麦克尔·雷尼[Michael Rennie])，斯皮尔伯格的《外星人》(1982，上右图，亨利·托马斯主演)，以及罗伯特·泽米基斯(Robert Zemeckis)的《超时空接触》(*Contact*，1997)——也设计了从外星球来的仁慈的生物。在影片《飞向太空》(*Solaris*，2002)，这部由史蒂文·索德伯格改编自 1972 年俄罗斯导演安德烈·塔尔科夫斯基(Andrei Tarkovsky)同名电影的作品中，乔治·克鲁尼和娜塔莎·麦克艾霍恩(Natascha McElhone)饰演的角色(下图，处于后面背景中，前面为维奥拉·戴维斯[Viola Davis]和杰瑞米·戴维斯[Jeremy Davies])给观众留下了关于外星人的图谋这个令人感兴趣的问题。而在 2005 年，斯皮尔伯格在影片《星际战争》中创造出了可怕的金属怪物形象。

幻想之物似乎渗入多个类型中，包括恐怖片和科幻片在内。正如《纽约时报》的影评人 A. O. 斯科特所写的："幻想类文学作品……依赖于模式、主题和原型。因此，毫不奇怪，以古老的传奇、爱情和探索等故事为原型出现了大量发生明显变化的现代变体，如异花受粉一般，大大丰富了电影表现形式。""影片如此深刻地遵循某个一贯的模式，表现出人类口述故事类型具有的符号化特征"，它们的主要角色是"孤儿，从懵懂之中被使命所召唤，开始一个进入邪恶之心的艰苦旅程，这也将是一个自我发现之历程。"斯科特观察到，好莱坞"或许从未像现在一样"，变成了"一个充满幻想的王国"，他重点提到了弗罗多·巴金斯(Frodo Baggins)、天行者卢克(Luke

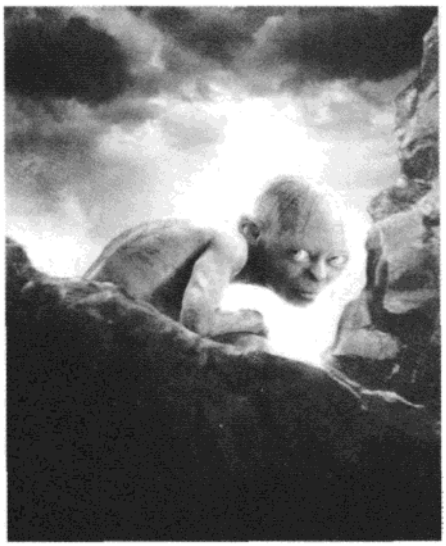
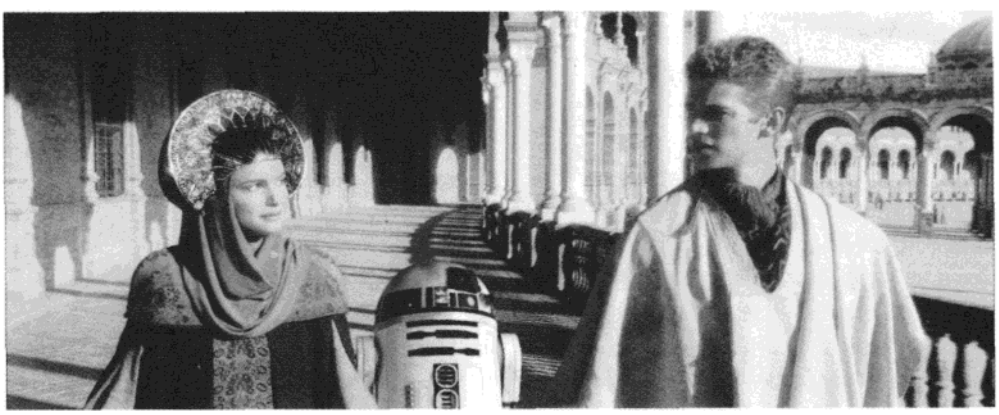


图 14.10 充满魔幻色彩的自我发现之旅

在近几部魔幻电影中，咕噜姆（由安迪·塞克斯 [Andy Serkis] 动作并配音，左图）称得上是最生动鲜明的人物形象之一，是出现在《指环王》第二和第三部中的一个电脑成像技术的奇迹。它糅合了经典恐怖片演员彼得·洛(Peter Lorre）幽灵般的哀怨，以及诺曼·贝茨令人倍感折磨的精神分裂气质。非常奇怪的是，可怜的咕噜姆使我们感到厌恶，也同样地让我们感到些微同情。相比之下，在《星球大战前传 2：克隆人的进攻》中，帕德美（纳波星球的前女王，娜塔丽·波特曼 [Natalie Portman] 饰）和天行者阿纳金（海登·克里斯滕森 [Hayden Christensen] 饰）则似乎居住在令人愉快而熟悉的幻想世界中。



Skywalker，图 14.10）、哈利·波特和彼得·帕克（Peter Parker，图 14.11）等电影主角人物，这些角色构成的电影世界在最近联手“赢得了超过 10 亿美元的国内票房收入”。在解释魔幻电影经久不衰的受欢迎度时，斯科特的方式之一，就是审视其本质特征：“与其他那些充斥着反讽，随时准备回收再利用的后现代流行文化在实质上有所不同，（幻想）故事似乎不会过时。”它们的“吸引力是永恒的，因为它满足了观众心中广泛存在而不断更新的重回天真烂漫（的孩童时代）的渴望。”[26]

彼得·杰克逊（Peter Jackson）执导的改编自 J. R. R. 托尔金的电影三部曲《指环

[26] A. O. Scott, “A Hunger for Fantasy, an Empire to Feed it,” *The New York Times* (June 16, 2002), www.nytimes.com/2002/06/16/movies/16SCOT. html.

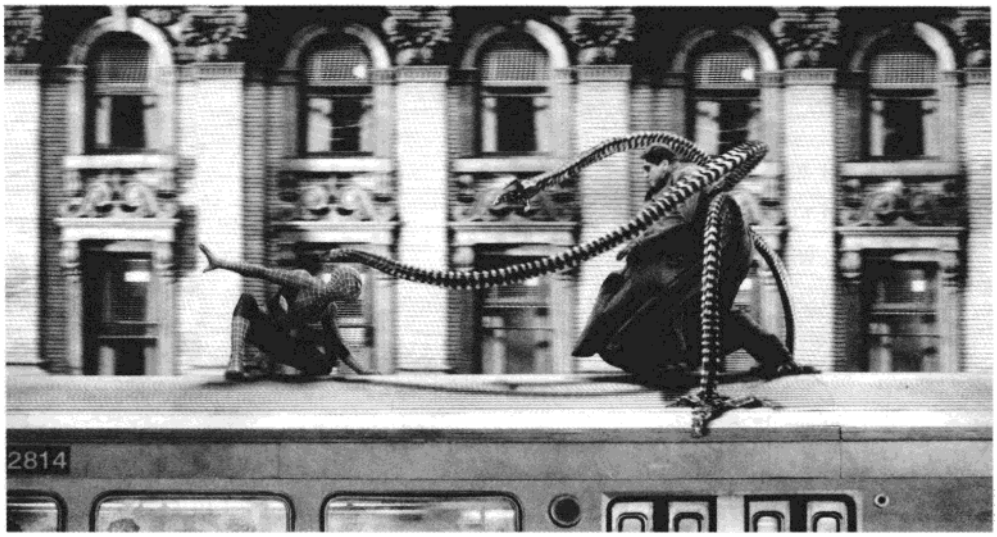


图 14.11　刻画生动的打斗

在《蜘蛛侠 2》(Spider-Man 2)的这一幕动作场景中，我们的英雄主人公（由托比·马奎尔 [Tobey Maguire] 饰演的彼得·帕克）被他的劲敌章鱼博士（阿尔弗莱德·莫利纳 [Alfred Molina] 饰）所逼迫，处于生死一线的危险境地。

王》的第二部上映后，利弗·格罗丝曼 (Lev Grossman) 在《时代》周刊发表文章，试图解析当代世界上，尤其是美国民众对众多奇幻叙事（电影、书籍，尤其是游戏，相对于那些严格意义上的科学幻想故事而言）的狂热需求：

> 我们正在看到那些或许可以称之为美国迷思的东西。民众对于技术和未来形成了一种更黑暗、更悲观的看法，证据就是我们头脑中新出现的对中世纪的幻想，一个怀旧、感伤、神奇的想象。未来不再是它一向有的样子——而过去似乎正在凌驾于我们的意识之上。

然而，格罗丝曼发现了更隐秘的动机。他认为，“有时候幻想片告诉我们的，与其说是我们是谁，不如说是我们希望自己是谁。”就像 A. O. 斯科特一样，他对这种类型片迷恋于表现白人男性主角形象的做法持保留意见，并大声质疑我们是否应该“对这些拿着如削尖的阳具般的武器互相杀戮的家伙表示担忧”。在一定程度上，格罗丝曼同意斯科特关于我们表面上想要重新找回失去的童真的观点：“中土的清晰和单纯是令人愉悦的，但是仍有一些令人担心的幼稚之处，甚至如婴儿般的原始。那里的事物太过简单……要么好，要么坏，之间没有复杂混乱的灰色地带。”然而，他的论述最终又变成了一种循环……或者说，又一次呈现为螺旋状。他质疑道：“当我们

纵情于魔幻情节中时，我们是否正在逃避现实？或者我们逃离现实，仅仅是为了再次发现现实，并改头换面与现实苦苦周旋？并非每件事都像它看上去那样简单。”不管是在影片展示的魔幻世界里，还是在真实的人生中，莫不如此。[27]

7. 神经喜剧片

当然，科幻片和魔幻片那种标志性的螺旋并非只有一个参照框架。在被称为神经喜剧片（screwball comedies）的1930—1940年代经典浪漫喜剧电影中，这个意象也大量出现。这个领域最权威和最风趣的研究者之一艾德·斯科夫（Ed Sikov）认为：“神经喜剧片喜欢制造有趣的矛盾：甚至在用潜藏在后面的闹剧惊吓我们的同时，仍用大量的浪漫事件来挑逗我们的神经。”[28] 不同影片中的这种“惊吓”的确切本质可能会有很大的不同，一方面，是诸如早期的“情侣”喜剧片《毫不神圣》（*Nothing Sacred*）和《一夜风流》（*It Happened one Night*）的惊吓效果；另一方面，则是现代浪漫喜剧如《我最好朋友的婚礼》（*My Best Friend's Wedding*）以及（在该类型片中非常极端地混合了保守主义和荒诞不经的）《我为玛丽狂》（*There's Something About Mary*）所表现出的闹剧效果。但是这些电影都潜在地表达了某种同一性（和普遍性），也就是最终的充满人性的抚慰（并非只有热闹）。（图14.12）

8. 歌舞片

电影历史学家和理论家里克·奥特曼曾称美国歌舞片为“迄今为止想象出来的最复杂的艺术形式”[29]。而另外一位批评家，简·弗勒（Jane Feuer）则指出：

> 在二十五年前，在严肃书籍中描写约翰·韦恩砰砰开枪的西部片和罗克·哈德逊（Rock Hudson）催泪的爱情剧会引来大多数影迷的嘲笑。只有当我们从意识形态和文化意义的角度去观看（而不是把它们看作量身定做的造星工具或“纯粹娱乐产品”）好莱坞类型片时，才能对西部片、情节剧以及黑色电影进行批评探究。然而，这一我们绝大多数人认为是好莱坞精华的类型片，却是唯一没有被在电影中寻找意识形态这一新倾向所影响的电影类型。西部片现在可能会被看作混乱和文明之间的一种冲突，而歌舞之王弗雷德·阿斯泰尔的地位仍然不可动摇。”[30]

但是弗勒坚持认为“歌舞片是好莱坞电影的名片”，并且，像奥特曼一样，她也认为歌舞片值得我们关注。

---

[27] Lev Grossman, "Feeding on Fantasy," *Time* (December 2, 2002), p.91.

[28] Ed Sikov, *Screwball: Hollywood's Madcap Romantic Comedies* (New York: Crown, 1989), p.32.

[29] Rick Altman, *The American Film Musical* (Bloomington: Indiana University Press, 1987), p. ix.

[30] Jane Feuer, *The Hollywood Musical*, 2nd ed. (New York: Macmillan, 1993), p. ix.

图 14.12　古怪的情侣

爱情神经喜剧片出现于 1930 年，例如现在成为经典的搞笑配对，凯瑟琳·赫本和加里·格兰特（如右图所示，在霍华德·霍克斯的《育婴奇谭》[*Bring Up Baby*, 1938] 中）。虽然在法拉利兄弟（Farrelly Brothers）执导的《我为玛丽狂》（1998，如左图所示，由卡梅隆·迪亚兹和本·斯蒂勒 [Ben Stiller] 主演）中，这种类型片的喜剧性逐渐发展为或被破坏分解成（取决于个人视角）喧闹的粗俗幽默，这种形式仍然保留着“老式的”浪漫主题。

奥特曼在研究时将歌舞片划分为三类：“童话式歌舞片（fairy tale musical）、演出式歌舞片（show musical）、家园式歌舞片（folk musical）。第一类影片包括《礼帽》（*Top Hat*）、《绿野仙踪》、迪士尼的《灰姑娘》（*Cinderella*），《一个美国人在巴黎》（*An American in Paris*）、《毛发》（*Hair*）和《安妮》（*Annie*）等。演出式歌舞片的例子从第一部有声电影《爵士歌王》（*The Jazz Singer*, 1927）开始，包括许多人称之为这种形式之经典的《雨中曲》，再后来到鲍伯·福斯（Bob Foss）拍摄的阴郁黑暗的《歌厅》以及《爵士春秋》。第三种家园式歌舞片，包括《罗丝·玛丽》（*Rose-Marie*）、《相逢在圣路易斯》、《演出船》（*Show Boat*）、《俄克拉荷马！》、《波基与贝斯》（*Porgy and Bess*）、《西区故事》、《伍德斯托克音乐节》、《纳什维尔》和《燕特尔》（*Yentl*）。”[31]

进入新世纪后，一些观察者对歌舞片的复兴表达了极大的希望。到目前为止，拉斯·冯·特里尔的《黑暗中的舞者》（2000），巴兹·鲁赫曼的《红磨坊》（2001），罗伯·马歇尔的《芝加哥》（2002）和克里斯·哥伦布斯（Chris Columbus）的《吉屋出租》（2005）等歌舞片努力推动了这个梦想的实现（图 14.13）。

[31] Altman, pp.371–378.

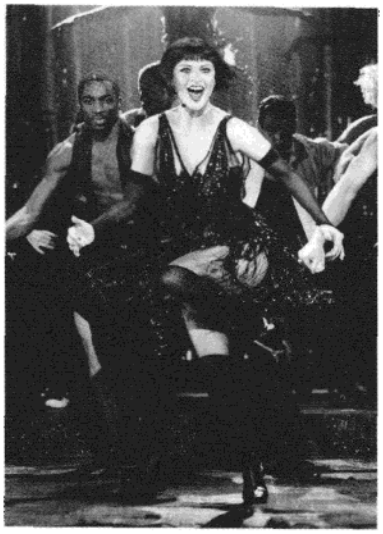


图 14.13　歌舞片——糖衣还是苦果

很多观众认为传统歌舞片在《雨中曲》(1952，吉恩·凯利主演)中达到它的顶峰，影片表现出来的喜剧感和浪漫，甜蜜而令人愉快地重现了 1920 年代后期的默片时代氛围，那时有声电影刚刚开始在好莱坞出现。在最近几十年里，这种类型总体上处于沉寂、停滞的状态，或在传统表现方式上发生了很大改变。虽然如此，后来仍出现了两部出色的歌舞片实验作品，这就是鲍伯·弗斯执导的对社会极尽讽刺的影片《歌厅》(1972，由丽莎·明尼里 [Liza Minnelli] 主演)，以及赫伯特·罗斯 (Herbert Ross) 和丹尼斯·波特 (Dennis Potter) 合作的、饶有趣味而略有瑕疵和感伤的《天降财神》(1981，史蒂夫·马丁主演)，两部影片的故事背景都设在 1930 年代初。最近，独立制作、高调出现的歌舞片再次引起了好莱坞的注意。如左图所示，奥斯卡获奖者凯瑟琳·泽塔 - 琼斯 (Catherine Zeta - Jones) 在一曲载歌载舞的《爵士春秋》(All That Jazz) 中拉开了这部充满讽刺性的热情洋溢的影片《芝加哥》的序幕。在右图中，影片《吉屋出租》中的一干人物尽管面对种种个人的和共同的问题，仍然纵情狂欢。

二、重拍片和续集片

重拍片 (remakes) 和续集片 (sequels) 在电影工业中并不是什么新鲜事，正如这段摘自凯文·布朗洛 (Kevin Brownlow) 的《好莱坞：拓荒者传奇》(*Hollywood: The Pioneers*) 一书中的图片说明所告诉我们的那样：

> 暴力被海斯办公室所阻止，但在此之前很多影片里都曾出现过激烈的暴力画面。芬尼·沃德 (Fannie Ward) 在《欺骗》(*The Cheat*, 1915) 以及波拉·尼格丽 (Pola Negri) 在 1922 年的重拍片中，还有芭芭拉·卡斯特雷顿 (Barbara Castleton) 在《烙铁》(*The Branding Iron*, 1920) 以及此处的艾琳·普林格尔 (Aileen Pringle) 在该片的重拍版《灵与欲》(*Body and Soul*) 中，都被打上了暴力标签。[32]

[32] Kevin Brownlow, *Hollywood: The Pioneers* (London: Collins, 1979), pp.70 – 71.

虽然重拍片和续集片存在于整个电影史中，但此类制作仍有高峰低谷阶段。电影工业最近出现的着迷于重拍成功作品的风潮始于1970年代初期，而后不断加强。对好莱坞来说，在每年的剧情片发行数量急剧下降的时刻，仍寄希望于重拍片和续集片，这种做法显得有些奇怪，但是这种制作方式仍有坚实的支撑。

好莱坞依赖于重拍片和续集片的主要原因与电影制作成本的不断增长有关。随着电影制作费用变得越来越高昂，所冒风险也越来越大。运营一个电影制片厂可能类似于经营飞机制造厂，不断按照新的配置建造新的飞机模型机，使用未经检验的控制和动力系统，而且每架飞机需要花费1000万到2亿的投资。造好之后，每架飞机就滑行到跑道上，提到极高速度，然后腾空而起。没有回头路可走。如果它飞了起来，就算成功了；但如果它栽了下来，大部分投资也就损失了。从事这种飞机设计工作的有关人员会非常小心地对待所设计的飞机，大量重拍片和续集片的结局也表明两者具有共同之处。

当然，飞机制造业并不是真的以这样的方式运行。新飞机模型需要经过很长时间的检测，几乎没有什么风险。在全尺寸原型机进入真实试飞之前，会将其缩微模型置于风洞中检测而后试飞。一些可靠的恒量也为运行提供了安全保障：物理学和空气动力学定律不会改变，它们是恒常的、可预测的。

而在电影工业中，不可能像风洞检测那样对电影的微缩模型进行测试。一部影片能否成功（飞起来），并非建立在物理学和空气动力学法则这样可预测的恒定规律之上，而是取决于不可预测、反复无常的大众的好恶。而重拍片和续集片至少在一定程度上能够对市场作出预测。

大多数重拍片和续集片都基于这样一些电影，就算不是电影经典，其持续受欢迎度也已证明它们其实根本不需要重拍，通常也不是必须要拍摄续集。因此，拍摄重拍片的制片厂必然面临着一种局面，即成功与失败以奇特的方式扭结在一起。多数观众仅仅出于好奇心，就会去看他们了解和喜欢的影片的重拍片。对熟知影片的重拍片作出评断，这种冲动几乎很难抗拒——这可能是制片厂可以预测和信任的少数几条人类行为法则之一。原版影片越好、越受欢迎，能够指望去看重拍片和续集片的人就越多，这样就能保证收回投资。然而，它们也注定要承担某种失败的风险，因为原版越出色，观众对重拍片和续集片的期待就越高，而这种期待经常会落空。（人性自然法则支配着观众对这类影片的反应，即期望越高，失望就越大。）尽管有极少数例外，重拍片和续集片通常缺乏原版具有的新鲜感和原创性，所以观众对影片的失望通常是有一定道理的。

即使我们认定，制作重拍片和续集片的最主要动机是利润，以及把宝押在经验证的成功作品上的获胜几率，我们也应该承认，制作这类电影仍有令人信服的原因，仍具有某种创造性的挑战。重拍片的导演们一直都很清楚这一点：他们想在新版本

中作出创造性的变化——他们从未打算简单地制作原版的影印复制。这些创造性变化以不同的形式呈现，从不同的角度作出阐释。然而，在1998年，出现了一部让人惊讶的例外作品，与这个观点完全相左。导演格斯·范·桑特（曾执导《药店牛仔》、《我私人的爱达荷》、《不惜一切》[*To Die For*]、《心灵捕手》、《大象》、《最后的日子》[2005]）制作了一部反响平平的阿尔弗雷德·希区柯克的《精神病患者》的重拍片。起初他发表声明说，他将使用和1960年版影片一样的脚本和镜头方案。然后他又坚持认为角色要作稍微调整以符合现代观众口味。最终，他使用了彩色胶片进行拍摄，并宣称他的电影是“一部反重拍影片”，而且，他补充道：“我对好莱坞制作重拍片的能力没多少信心。这儿有一种重拍片诅咒（重拍必败）。”然而，在拍完该影片之后，他却表示“有兴趣再次重拍《精神病患者》”。[33]

（一）重拍片

《豹妹》（1942）1982重拍版的导演保罗·施拉德，对绝大多数重拍片表示轻蔑：

> 很显然，整个重拍片潮流是一种怯懦的表现。重拍片、续集片、戏仿之作，被我称为“退化”（back born）电影。它们出于其他目的而制作。电影的制作成本这么高，每个人都在努力保住他们的饭碗。对于主管来说，重拍《动物之家》（*Animal House*）或《大白鲨》是个安全得多的决定。[34]

在同一部电影的不同版本之间，通常都会有一段合理的长时间间隔，因此重拍一部影片最常见的理由就是升级更新。电影制作者用他们各自的方式，来解释更新一部影片的目的是什么。在他们看来，通常是通过赋予影片更多当代特质或为现代观众提供全新感受来提升原作品的品质。一部影片可以通过多种方式来更新：

- **风格的重大变化——体现当前的社会变化、电影风格、生活方式或流行品位**：《天堂可以等待》（*Heaven can Wait*，1978）——《佐丹先生出马》（*Here Comes Mr. Jordan*，1941）的重拍；《一个明星的诞生》（*A Star is Born*，1954/1976）——新的音乐、新的生活方式，给老故事赋予全新的背景；《绿野仙踪》（1939）/《新绿野仙踪》（*The Wiz*，1978）——现代音乐和黑人演员，百老汇音乐剧的电影版；《亡命鸳鸯》（*The Getaway*，1972/1994）——新式的明星夫妻。
- **电影技术的变化——利用艺术形式上新的潜力**：《关山飞渡》（1939/1966）——

[33] Quoted in David Ansen, "'Psycho' Analysis," *Newsweek* (December 7, 1998), pp.70–71.

[34] Quoted in Stephen Rebello, "Cat People: Paul Schrader Changes His Spots," *American Film* (April 1982), pp.40–43.

图 14.14　流行的题材

从德国导演茂瑙 1922 年拍摄的电影版吸血鬼故事《诺斯费拉图》以来，人形吸血鬼的传说给一大批电影提供了创作灵感。左图所示为托德·布朗宁（Tod Browning）1931 年的《吸血鬼》中贝拉·鲁格斯（Bela Lugosi）和海伦·钱德勒（Helen Chandler）的剧照，右图为薇诺娜·瑞德（Winona Ryder）和加里·奥德曼（Gary Oldman）在 1992 年弗朗西斯·福特·科波拉的《吸血僵尸惊情四百年》中的剧照。

彩色、宽银幕、立体声；《宾虚》（1926/1959）——彩色、宽银幕、立体声（1926 年版是默片）；《金刚》（1933/1976/2005）——彩色、宽银幕、立体声、复杂的动画技术；《怪形》（1951/1982）——彩色、宽银幕、立体声、特效；《乔小子》（*A Guy Named Joe*，1943）；《直到永远》（*Always*，1989）——彩色、宽银幕、立体声；《吸血鬼》（*Dracula*，1931）/《吸血僵尸惊情四百年》（1992）——彩色、宽银幕、立体声、特效（如图 14.14）；《弗兰肯斯坦》（1931）/《玛丽·雪莱的弗兰肯斯坦》（1994）——彩色、宽银幕、立体声。

- **审查制度的变化**：《邮差总按两次铃》（*The Postman Always Rings Twice*，1946/1981）——新版中对缠绵激情戏作了直截了当的刻画；《青春珊瑚礁》（*The Blue Lagoon*，1949/1980）突出表现了年轻情侣的性觉醒；《恐怖角》（1962/1991）也是如此。
- **新出现的妄想症**：《天外魔花》（*Invasion of the Body Snatchers*，1956/1978）——从原版中对共产主义占领的潜意识恐惧，在重拍片中变成了对邪魔占领的恐惧。
- **歌舞片版**：对电影制作者来说，有一种重拍方式常常具有更大的挑战性和更大的创作自由度，那就是将电影转变为歌舞片，将新版的台词和音乐整合到原版的剧情框架内。例如：《孤星血泪》（*Oliver Twist*，1948）到《奥

利弗！》(*Oliver!*, 1968)；《一个明星的诞生》(从1937年的剧情片到1954年的歌舞片)；《费城故事》(*Philadelphia Story*, 1940年)到《上层社会》(*High society*, 1956)；《失去的地平线》(*Lost Horizon*, 从1937年的剧情片到1973年的歌舞片)；《安娜与暹罗王》(*Anna and the King of Siam*, 1946, 剧情片)到《国王与我》(*The King and I*, 1956, 歌舞片)；以及《卖花女》(*Pygmalion*, 1938, 剧情片)到《窈窕淑女》(1964, 歌舞片)。

- **格式的变化——电视版电影**：电视版电影也是重拍片的考虑方向，并已有如下影片的电视版问世：《人鼠之间》(*Of Mice and Men*)、《安妮·弗兰克日记》(*The Diary of Anne Frank*)、《西线无战事》(*All Quiet on the Western Front*)、《乱世忠魂》、《冷血》(*In Cold Blood*)、《闪灵》、《后窗》、《大卫和丽莎》(*David and Lisa*)。
- **外国影片的重拍片**：把一部电影从一种文化移植到另一种文化上，这种创造性挑战产生了很多有趣的结果。《七武士》(*The Seven Samurai*, 日本, 1954)变成了《七侠荡寇志》(*The Magnificent Seven*, 美国, 1960)。《夏夜的微笑》(*Smiles of a Summer Night*, 瑞典, 1995)起初被改编成一部百老汇音乐剧，后来又被拍摄成影片《小夜曲》(*A Little Night Music*, 美国, 1978)。《筋疲力尽》(法国, 1959)于1983年在美国被重新拍摄，把场景从巴黎换成了洛杉矶，并改变了剧中主要人物的国籍。《马丁·格尔的归来》(*The Return of Martin Guerre*, 法国, 1982)变成了《似是故人来》(*Sommersby*, 美国, 1993)。《神秘失踪》(*The Vanishing*, 法国、荷兰, 1988)于1993年在美国重拍。《失眠》(2002)用美国电影明星替换了原来的挪威演员；《香草的天空》(美国, 2001)改自西班牙影片《睁开你的眼睛》(*Abre Los Ojos*, 1998, 图14.15)；法国的《不忠》(*La Femme Infidele*, 1969)变成了美国的《不忠》(*Unfaithful*, 2002)。

最终，评论家利奥·布劳迪(Leo Braudy)指出：

> 重拍片处于原版影片的编码和所属类型片的编码相交叉的区域。即使最差劲的重拍版本，仍是对某个特定叙事延续下来的历史关联(经济的、文化的、心理学的)所作的思考。因此，一部重拍片总是与制作者和(他们希望)观众所认为的未完成之文化表现有关。[35]

[35] Leo Braudy, quoted in "Afterword" in Andrew Horton and Stuart Y. McDougal, eds., *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes* (Berkeley: University of California Press, 1998), p.331.

图 14.15　语言、文化和地理因素的移植

有影响力的制片人似乎很少愿意简单地引进成功的外语片在美国地区大范围发行。相反，他们总是通过某种方式用英语来重拍这类电影。于是，《一笼傻鸟》（*La Cage aux Folles*）从法国搬到美国后成了《鸟笼》（*The Birdcage*），由麦克·尼科尔斯导演，罗宾·威廉斯主演。《大盗鲍伯》（*Bob le flambeur*）被改编为《义贼鲍伯》（*The Good Thief*），由尼克·诺特主演。《睁开你的眼睛》也无法逃脱此命运，变成了《香草的天空》。至少，最后提及的这部重拍片保留了原版中的女主角饰演者，佩内洛普·克鲁兹（Penélope Cruz，图中与汤姆·克鲁斯一起）；而且原版的导演亚历桑德罗·阿曼巴（Alejandro Amenábar）在将导演权移交给卡梅隆·克劳的过程中，争取到了《香草的天空》的男主演克鲁斯，作为他的新片《小岛惊魂》（*The Others*）的制片人（当然是英语片）。

（二）续集片

人们喜欢续集——他们期待它们，解读它们，并且通常不止一遍地观看它们。但是，在好莱坞这个电影工作者们习惯于紧张小心的地方，兜售某个已经被认为必定成功的电影会让他们产生具大的压力。电影的再次拍摄并非一定会更好。[36]

——贝西·莎基（Besty Sharkey），娱乐评论家

重拍片通常会在原版存世很久、变得老旧之后才拍摄（有时这种间隔长到足够让整个新一代或两代人都不知道原版）。当续集紧接着原版拍摄时的成功机会最大，因

[36] Besty Sharkey, "The Return of the Summer Sequels," *American Film* (June 1989), p.4.

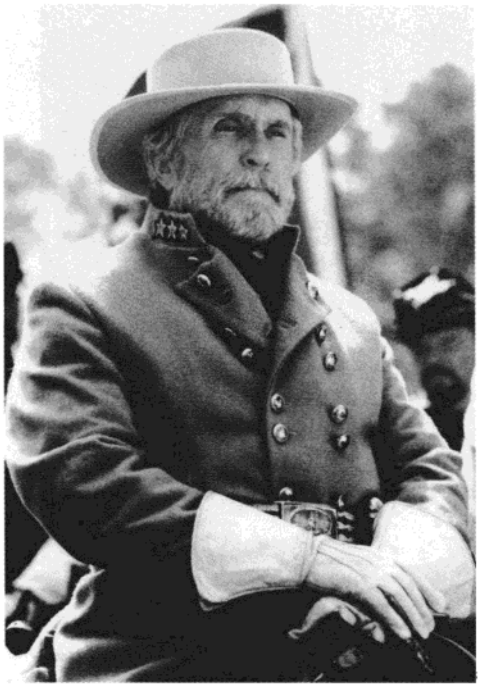


图 14.16 充满希望的前传
大获成功的影片（尤其是那些剧中主要人物死亡的影片）有时会激起对故事情节之前发生的事件作出说明的尝试。所谓“前传”很少能把握原版影片的精彩和创新之处。例如，优秀的影片《盖茨堡之役》(*Gettysburg*, 1993)的制作者们，在传媒巨头泰德·特纳（Ted Turner）巨大的热情和资金支持下，在 2003 年推出了影片《众神和将军》(*Gods and Generals*，由罗伯特·杜瓦尔扮演罗伯特·E. 李将军)。他们的努力只换来了可怜的票房和极其一般的评论，但仍获得了很多内战迷对它持续的热爱（包括那些看重影片对历史细节的准确刻画的人，不包括那些指责影片散布前南方联盟所持的、令人反感的偏见的人士）。

为这样它们能充分利用原版的成功带来的影响。观众去看续集片的缘由和看重拍片一样。假如他们喜欢原版带给他们的享受，会想在续集中获得更多同样的感觉，而且他们也想知道续集如何出色地面对原版盛名之下的压力。拍摄续集的动机和拍摄重拍片的动机相似，那就是利润。但是想法有些差别。对重拍片来说，想法是“他们曾经喜欢过，让我们重做一遍。”而对于续集片，则是“我们弄了一个好东西，让我们尽可能地发掘其全部效益。”偶尔的，制作者也尝试用“前传”（描述发生在原版影片情节之前的故事的作品）创造同样的成功（图 14.16）。

除了意识到续集片潜在的利润之外，并没多少合适的理由去制作续集。尽管如此，仍有一些非常自然的续集片——仅仅是因为有更多的故事要讲才拍摄——如果故事是连续发展的话，这些续集在质量上能和原版相匹配。《教父》(《教父 II》)、《法国贩毒网》(《法国贩毒网 II》)，还有“哈利·波特系列”、“指环王系列”就是这样一流的续集片。人们对《纳尼亚传奇：狮子、女巫和魔衣橱》(*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*) 以及《加勒比海盗》(图 14.17) 的续集就有很高的期待。然而，大部分续集电影和它们的原版在情节上没有自然发展而来的联系。

续集片并不想讲述同一个故事，但是可以在原版已经建立的人物形象基础上发展新故事，与重拍片相比，续集片赋予了电影制作者们更多的创作自由。只要它们

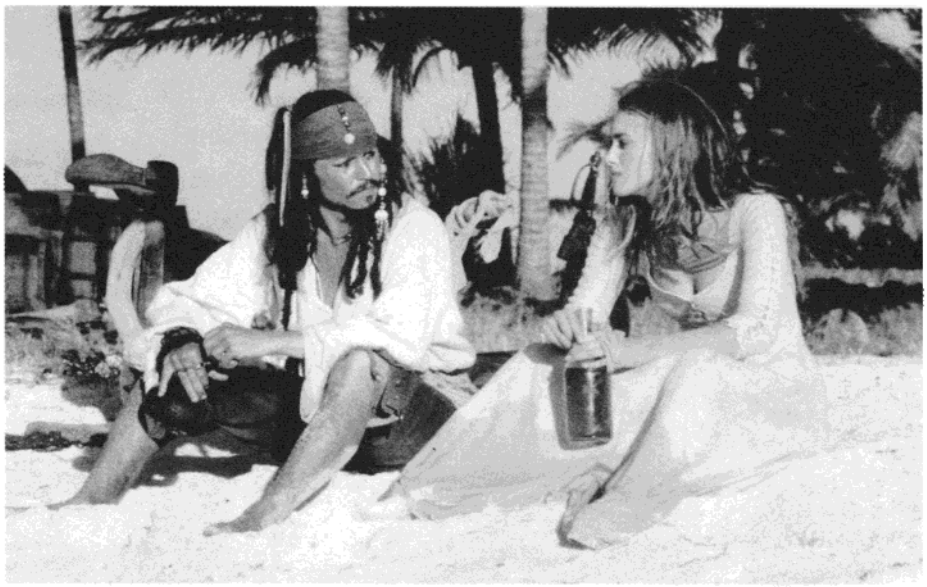


图 14.17　自然的类型扩展

2003 年，以人物为主导的探险片《加勒比海盗：黑珍珠号的诅咒》（*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*）（由约翰尼·德普和凯拉·奈特利领衔主演）获得了巨大的商业成功，实际上使得续集的制作确定无疑。事实也是如此，导演戈尔·维宾斯基（Gore Verbinski）很快地又引领了两艘"海盗船"进来：2006 年的《加勒比海盗：亡灵宝藏》（*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*）创造了更大的票房收入，还有 2007 年上映的《加勒比海盗：世界的尽头》（*Pirates of the Caribbean: At Worlds End*）也非常成功。

继续沿用原版中的某些角色形象，对这些人物的表现方式保持一定程度的连续性，并维持原版的某些风格特征，续集片几乎可以沿着他们想要的方向自由发展。以詹姆斯·威尔（James Whale）的《弗兰肯斯坦》（1931）为原版拍摄的续集片，就是体现这种灵活性的一个很好例子。紧随其后的是《弗兰肯斯坦的新娘》（***Bride of Frankenstein***，1935），威尔在其中引入了奇异而怪诞的元素和黑色幽默，另外还有一部混合式续集片《弗兰肯斯坦大战狼人》（*Frankentein Meets the Wolf Man*，1943）问世。戏仿之作《新弗兰肯斯坦》（*Young Frankenstein*，1974）集合了两部原始版的弗兰肯斯坦（《弗兰肯斯坦》和《弗兰肯斯坦的新娘》）中的元素，它的成功在很大程度上是因为它搞笑地再现了原版的风格特征（图 14.18）。

对于续集片来说，比原版故事的续集潜能更重要的是观众对原版中人物形象的反应。如果很明显有大量电影观众着迷于原版的演员阵容，并且喜欢看到那些演员再次聚在一起，我们就有充分理由相信续集片将很快会投入拍摄。如果某部影片的票房潜力较大，足以制作续集电影，制片厂就会在合同中规定，要演员们继续出演续

图 14.18 戏仿 / 续集

梅尔·布鲁克斯(Mel Brooks)的《新弗兰肯斯坦》是最成功的戏仿电影之一，影片由彼得·伯耶尔(Peter Boyle)，吉恩·怀尔德(Gene Wilder)和特瑞·加尔(Teri Garr)主演。通过引人注目的黑白摄影和对场景细节及气氛的着力刻画，这部影片极好地抓住了原版的风格，从而对原版表达了敬意。

集片。在续集片中保持原版中的演员班底，这种连续性对于票房吸引力是极其重要的。例如，罗伊·施奈德、洛兰·加里(Lorraine Gary)和墨瑞·汉密尔顿(Murry Hamilton)是《大白鲨》和《大白鲨 2》之间的重要联系纽带；本·斯蒂勒、罗伯特·德尼罗和布莱思·丹纳(Blythe Danner)对于故事情节从《拜见岳父大人》(*Meet the Parents*, 2000)转换到《拜见岳父大人 2》(2004)也是必不可少的核心人物。

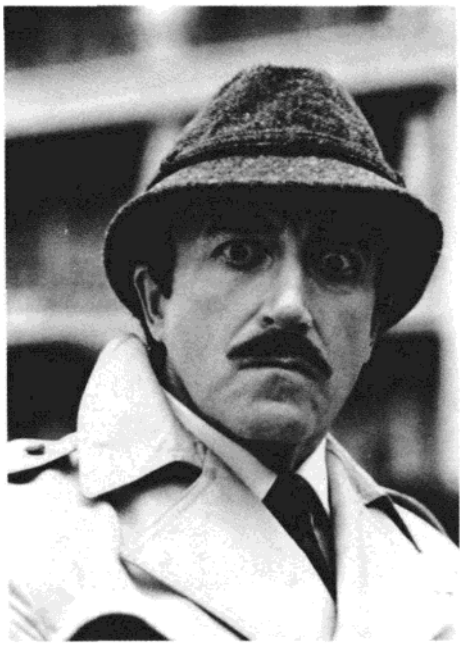
但是《大白鲨 2》也证明了摄影机后面的创作人员对于制作一部成功的续集片是何等重要。如果原版影片的编剧、导演和剪辑师没有参与续集片的创作，影片就会发生显著的变化，常常会失去原版的灵魂、风格和影响力。因此，最成功的续集片(或续集系列)常常缘于整个创作团队(演员、导演、编剧、剪辑、制片人，等等)在原版和续集拍摄过程中保持了完整性(图 14.19)。“洛奇系列”取得的惊人成功大概要归功于第一部《洛奇》的大部分创作班底的继续参与。

人物系列电影在某些方面与《洛奇》和《超人》系列有些相似，但是非常不同于常见的对成功影片所作的续集开发。人物系列电影可以从一系列以同一个人物或多个人物为主角(如人猿泰山、詹姆斯·邦德和夏洛克·福尔摩斯)的小说发展而来，或者围绕出现在某一部影片中的某个人物或者人物组合展开描述。如果某个人物或

图 14.19　续集片的连续性

《回到未来》(*Back to the Future*) 续集片的制片人为影片签下了导演罗伯特·泽米基斯和演员迈克尔·J. 福克斯 (Michael J.Fox)、克里斯托弗·劳艾德 (Christopher Lloyd，如图所示) 及李·汤普森 (Lea Thompson)。为了进一步加强影片的连续感和提高成本效率，他们同时拍摄了第二部和第三部，后来，彼得·杰克逊 (Peter Jackson) 在他的《指环王》三部曲，以及沃卓斯基兄弟 (Wachowski brothers) 在《黑客帝国 2：重装上阵》(*The Matrix Reloaded*) 和《黑客帝国 3：矩阵革命》(*The Matrix Revolutions*) 中也如法炮制。

几个人物的组合对观众产生巨大吸引力，就会构建出一系列围绕这一个或几个人物的电影——比如，尼克 (*Nick*) 和诺拉·查尔斯 (*Nora Charles*) (由威廉·鲍威尔 [*William Powell*] 和玛娜·洛伊 [*Myrna Loy*] 饰，“瘦人 [*The Thin Man*] 系列”)；阿伯特 (Abbott) 和科斯特洛 (Costello)，以及克罗斯比 (Crospy) 和霍普 (Hope) 两对搭档 (“公路系列”；彼得·塞勒斯 (Peter Sellers) 扮演的探长克鲁索 (“粉红豹系列”，图 14.20)；还有珀西·基尔布赖德 (Percy Kilbride) 和马乔里·梅恩 (Marjorie Main) 扮演的帕·基特 (Pa Kettle) 和玛·基特 (Ma Kettle) 夫妇。“夺宝奇兵系列”的《法柜奇兵》、《魔域奇兵》(*Indiana Jones and the Temple of Doom*)、《圣战奇兵》(*Indiana Jones and the Last Crusade*) 表明美国观众仍然对人物系列影片颇为敏感 (图 14.21)。1989—1997 年间的“蝙蝠侠系列”(《蝙蝠侠》、《蝙蝠侠归来》[*Batman Returns*]、《永远的蝙蝠侠》[*Batman Forever*]、《蝙蝠侠和罗宾》[*Batman & Robin*]) 似乎改变了影片关注对象，从英雄转移到有趣的坏蛋身上，甚至在续集中更换了饰演那位身披黑色披风的斗士的演员 (迈克尔·基顿被瓦尔·基尔默 [Val Kilmer] 取代，下一部又换成了乔



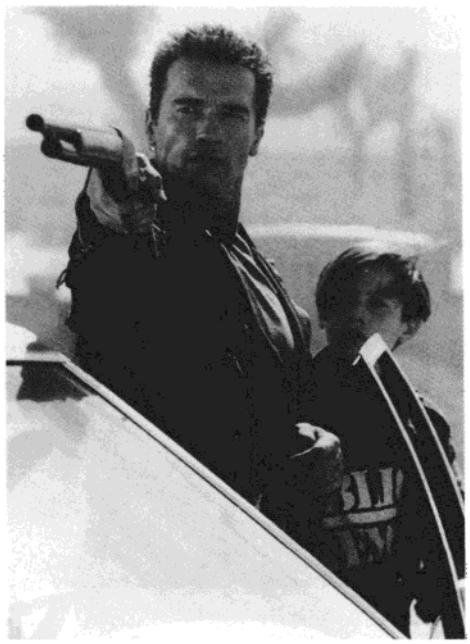


图 14.20 经久不衰的人物系列电影

在《粉红豹》系列电影中，由彼得·塞勒斯扮演的探长雅克·克鲁索的形象，拥有持久而旺盛的生命力，即使在这个伟大的喜剧演员去世后仍然很受欢迎。塞勒斯完成了五部“粉红豹”电影之后去世，导演布雷克·爱德华兹（Blake Edwards）拼接出第六部系列片，即《粉红豹出击》（The Trail of the Pink Panther），用早期拍摄但未使用的胶片编织出一个新的、由该系列中一些演员主演的故事。阿诺德·施瓦辛格（Arnold Schwarzeneger，如图所示在《终结者 2：审判日》[*Terminator 2: Judgment Day*] 中与爱德华·弗朗 [Edward Furlong] 在一起）也在《终结者 3：机器人起义》（*Terminator 3: The Rise of the Machines*）中继续他的动作—冒险之旅。

图 14.21 新角色

“夺宝奇兵系列”之三《圣战奇兵》增加了印第安纳的父亲一角（由肖恩·康纳利饰），由此形成的角色之间的精彩互动成为整部影片的亮点。很多观众希望在后面的续集中继续这对组合（系列制作者一直在讨论有关续集）。

治·克鲁尼）。最近开拍的《蝙蝠侠：开战时刻》又让克里斯汀·贝尔（Christine Bale）回溯了这位时刻保持警惕的英雄的成长起点。

在人物系列电影中，从上一部到下一部电影，演员的连续性是关键所在，但围绕角色的一贯性创作的好剧本也很重要。系列影片的整体风格应该前后一致，以使观众的期待得到满足，确保他们会看系列影片的下一部。观众对于可预期的情节，以及在熟悉的故事模式中看到熟悉面孔的欲求远远超过电视上每周播放的情景喜剧和剧集带来的满足感。

在极少数情况下，一系列电影被设计为某个预先构想的更为庞大的整体的组成部分。虽然每部影片都能自主地作为一部完整作品而存在，但每一部都通过人物、场景和事件与更大的整体发生联系。乔治·卢卡斯的《星球大战》（1977）、《帝国反击战》（The Empire Strikes Back，1980）和《绝地归来》（Return of the Jedi，1983）作为三部曲来设计，现在《魅影危机》（The Phantom Menace，1999）、《克隆人的进攻》（Attack of the Clones，2002）和《西斯的复仇》（Revenge of the Sith，2005）构成了发生在更早时期的另一个三部曲。虽然这样的设计包含了利益驱动，剧本写作和剧情张力方面的考虑应该高于“嗨，那是个赚钱的玩意儿，让我们一部接一部地拍吧”这样的事后想法，尽管似乎常常是后者推动了好莱坞对续集的拍摄（如“人猿星球系列”，在2001年蒂姆·伯顿的重拍版之前）。

评论家维勒·迪克森（Wheeler Dixon）观察到，现今的“经典类型片的重拍试图模糊它们卑微的，也许更确切地说，是平民式的出身——用全套的华贵布景……一切皆用来证明不断上涨的入场券价格合情合理”。他继续写道：

> 现在正在发生的是对过去的一种回归，但是这种回归将一系列新的价值观强加在原有影片之上，而这些影片在当时更符合普通观众/消费者的心理预期。因此，这些电影的新版本是风格压过内容的胜利……低成本类型片的时代已经成为记忆……，当代类型片隐含的讯息与影片的外在抑或其内在叙事结构所表明的内容几乎毫不相干。[37]

他进一步指出，最近“美国类型电影……似乎在很多方面，比以前更为程式化，甚至连表现某种精致的光泽也要借助于数字特效”。但他仍然承认，“尽管这样，即使在最漫无条理的电影作品中，仍然体现出某种核心意义”——他提到《洛奇》、《星河舰队》（*Starship Troopers*）和《风中奇缘》（*Pocabontas*）等影片。很多评论家可能非常不赞同迪克森对类型片所做的定义，认为仍然“有些局限”，但是，毫无疑问，很少有人会否认他的结论——“无论好坏，美国类型电影主导着全球的电影世界”。

[37] Dixon, p.7.

自测问题：分析类型片、重拍片和续集片

关于类型片

1. 研究同一导演拍摄的同一类型的三部影片，同时研究至少两部由不同导演制作的同一类型片。三个不同的导演风格区别明显吗？或者这些风格难以区分？按照时间顺序，仔细思考同一导演的三部影片。导演是否将个人风格化标记融入每一部影片中？那些标记又是什么？是什么因素使这些标记显得格外引人注目？
2. 从一部影片到下一部影片，导演对该类型片作出了什么样的创新或完善？这些创新或完善是肤浅和表面的，还是具有重要意义，足以延展类型片内涵，突破该形式的外围界限？导演是否看上去在每一部影片中都学到了新的东西，并以此为基础在下一部影片中表现出来？从这一部影片到下另一部中，我们是否看到导演的个人视野或世界观发生了变化？这些变化是如何反映出来的？（比如，导演看上去是否变得更严肃或不严肃，更悲观还是更乐观？）
3. 比较并对照两个导演在同一种类型片上的拍摄风格。每个导演至少考察两部影片，并确定他们的风格如何在同一种类型内产生了重大差异。（比如，一部弗兰克·卡普拉的神经喜剧如何有别于普雷斯顿·斯特奇斯 [Preston Sturges] 的神经喜剧？）

关于重拍片

1. 重拍片真的有必要吗？为什么老版本过时了？为什么现代观众需要重新讲述有关的故事？原版电影的哪些方面与现代观众有隔阂？这些有隔阂的方面是非常重要，以至于使当代电影观众无法理解该影片，还是这些方面相对并不重要？
2. 在重拍片中作了哪些重要的变化？为什么要作出这些变化？哪些变化是对原版的提高，哪些又仅仅是为了新奇而改变？
3. 原版和重拍片哪一部更好？重拍片具有原版的新鲜感和创造性原动力吗？你是否对重拍片感到失望？为什么失望或为什么不失望？
4. 重拍片与原版有哪些相像之处？影片有没有通过演员挑选、摄影风格等等，来努力把握原版的精髓和风格特征？这些努力是否奏效？
5. 从审查制度的自由度和电影制作新技术的角度看，与原版相比，重拍片具有什么样的优势？它怎样利用了这些优势？
6. 如果重拍片涉及外国原版片，布景、语言或文化价值观的变化如何影响重拍片？

关于续集片

1. 续集片是从原版中自然地发展而来吗？换句话说，原版是否留下够多的故事，足以制作出自然的续集片？
2. 续集片中包含了多少原版中的重要演员和幕后团队？如果一些角色不得不重新选演员，这个变化如何对续集片的品质造成影响？

3. 续集片是否以这样一种方式建立在原版基础之上，即它似乎是不完整的，除非你已经看过原版，抑或它本身就足够完整，可以作为独立、统一的作品？
4. 续集片在故事情节和视觉风格上是否把握住了原版的特色和精神？续集片是否在品质的每一方面都和原版相匹配？哪些地方超越了原版，而哪些又比原版更弱？
5. 如果续集片变成了人物系列电影，人物的哪些品质使他们经久不衰？为什么我们想一次又一次地看到他们？编剧能够在一部接一部的影片中保持他们性格特征前后一致吗？从这一部到另一部影片的移植中，其他风格化元素又保持了多大的一致性？

学习影片列表

西部片和反西部片

《灼热的马鞍》(*Blazing Saddles*，戏仿，1974)
《壮志千秋》(*Cimarron*，1931)
《与狼共舞》(*Dances With Wolves*，1990)
《要塞风云》(*Fort Apache*，1948)
《天堂之门》(*Heaven's Gate*，1980)
《正午》(*High Noon*，1952)
《小大人》(*Little Big Man*，1970)
《长骑者》(*The Long Riders*，1980)
《红尘之欲》(*Lust in the Dust*，戏仿，1985)
《花村》(*McCabe & Mrs. Miller*，1971)
《侠骨柔情》(*My Darling Clementine*，1946)
《西部往事》(*Once Upon a Time in the West*，1968)
《天地无限》(*Open Range*，2003)
《红河》(*Red River*，1948)
《午后枪声》(*Ride the High Country*，1962)
《赤胆屠龙》(*Rio Bravo*，1959)
《搜索者》(*The Searcher*，1956)
《原野奇侠》(*Shane*，1953)
《黄巾骑兵队》(*She Wore a Yellow Ribbon*，1949)
《关山飞渡》(*Stagecoach*，1939；1966 年重拍)
《蒲公英》(*Tumbleweeds*，1925)
《不可饶恕》(*Unforgiven*，1992)
《日落黄沙》(*The Wild Bunch*，1969)

黑帮片

《夜阑人未静》(*The Asphalt Jungle*，1950)
《恶土》(*Badlands*，1973)
《伟大的心》(*The Big Heart*，1953)
《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*，1967)
《巴格西》(*Bugsy*，1991)
《无间行者》(*The Departed*，2006；为 2002 年香港《无间道》的重拍)
《教父》(*The God Father*，1972；续集为《教父 2》[1974] 和《教父 3》[1990])
《好家伙》(*GoodFellas*)
《盖世枭雄》(*Key Largo*，1948)
《杀死比尔 I，II》(*Kill Bill, Vol. I*，2003，*II*，2004)
《死亡之吻》(*Kiss of Death*，1947)
《小恺撒》(*Little Caesar*，1930)
《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*，1941)
《穷街陋巷》(*Mean Streets*，1973)
《米勒的十字路口》(*Miller's Crossing*，1990)
《天生杀人狂》(*Natural Born Killers*，1994)
《普里兹家族的荣誉》(*Prizzi's Honor*，1985)
《全民公敌》(*The Public Enemy*，1931)
《低俗小说》(*Pulp Fiction*，1994)
《落水狗》(*Reservoir Dogs*，1992)
《毁灭之路》(*The Road to Perdition*，2002)

《疤面煞星》(*Scarface*, 1932；1983 年重拍)
《虎视眈眈》(*Sexy Beast*, 2001, 英国)
《铁面无私》(*The Untouchables*, 1987)
《普通嫌疑犯》(*The Usual Suspects*, 1995)
《歼匪喋血战》(*White Heat*, 1949)

黑色电影和新黑色电影

《大钟》(*The Big Clock*, 1948；1987 年重拍为《走投无路》[*No Way Out*])
《长眠不醒》(*The Big Sleep*, 1946)
《血迷宫》(*Blood Sample*, 1984)
《唐人街》(*Chinatown*, 1974；续集为《重返唐人街》[*The Two Jakes*, 1990])
《再续前世情》(*Dead Again*, 1990)
《大侦探对大明星》(*Dead Men Don't Wear Plaid*, 戏仿, 1982)
《绕道》(*Detour*, 1945；1988 年重拍)
《蓝衣魔鬼》(*Devil in Blue Dress*, 1995)
《死亡旋涡》(*D. O. A*, 1950；1988 年重拍)
《双重赔偿》(*Double Indenmnity*, 1944)
《吉尔达》(*Gilda*, 1946)
《致命赌局》(*The Grifters*, 1990)
《绝命圣诞夜》(*The Ice Harvest*, 2005)
《杀人者》(*The Killers*, 1946)
《死前一吻》(*A Kiss Before Dying*, 1956；1991 年重拍)
《死吻》(*Kiss Me Deadly*, 1955)
《谈谈情，打打枪》(*Kiss Kiss Bang Bang*, 2005)
《洛城机密》(*L. A. Confidential*, 1997)
《上海小姐》(*The Lady From Shanghai*, 1948)
《最后的诱惑》(*The Last Seduction*, 1994)
《劳拉》(*Laura*, 1994)
《失忆》(*Memento*, 2001)
《爱人谋杀》(*Murder, My Sweat*, 1944；1975 年重拍为《再见，爱人》, *Farewell, My Lovely*)
《赤裸之城》(*The Naked City*, 1948)
《裸吻》(*The Naked Kiss*, 1964)
《四海本色》(*Night and the City*, 1950；1992 年重拍)
《错误行动》(*One False Move*, 1992)
《漩涡之外》(*Out of the Past*, 1947；1984 年重拍为《危情》[*Against All Odds*])
《南街奇遇》(*Pickup on South Street*, 1953)
《邮差总按两次铃》(*The Postman Always Rings Twice*, 1946；1981 年重拍)
《罪恶之城》(*Sin City*, 2005)
《日落大道》(*Sunset Boulevard*, 1950)
《以夜维生》(*They Live by Night*, 1949)
《逃亡》(*To Have and Have Not*, 1944)
《邪恶的接触》(*Touch of Evil*, 1958；按奥逊威尔斯记录 1998 年重新剪辑)

战争片

《西线无战事》(*All Quiet on the Western Front*, 1930)
《现代启示录》(*Apocalypse Now*, 1979)
《战场》(*Battleground*, 1949)
《黑鹰降落》(*Black Hawk Down*, 2001)
《桂河大桥》(*The Bridge on the River Kwai*, 1957)
《从海底出击》(*Das Boot*, 1981, 德国)
《猎鹿人》(*The Deer Hunter*, 1978)
《决死突击队》(*The Dirty Dozen*, 1967)
《猛鹰突击兵团》(*The Eagle Has Landed*, 1977)
《父辈的旗帜》(*Flags of Our Fathers*, 2006)
《全金属外壳》(*Full Metal Jacket*, 1987)
《光荣》(*Glory*, 1989)
《大幻灭》(*Grand Illusion*, 1937, 法国)
《陆军野战医院》(*M*A*S*H*, 1970)
《光荣之路》(*Paths of Glory*, 1957)
《爱国者》(*The Patriot*, 2000)

《巴顿将军》(*Patton*, 1970)
《珍珠港》(*Pearl Harbor*, 2001)
《野战排》(*Platoon*, 1986)
《拯救大兵瑞恩》(*Saving Private Ryan*, 1998)
《战地军魂》(*Stalag 17*, 1953)
《美国大兵乔的故事》(*The Story of G. I. Joe*, 1945)
《硫磺岛浴血战》(*They Were Expendable*, 1945)
《细细的红线》(*The Thin Red Line*, 1998；1964 年的重拍版)
《三个国王》(*Three Kings*, 1999)
《胜利者》(*The Victors*, 1963)

恐怖片

《异形》(*Alien*, 1979；续集为《异形 2》[1986]，《异形 3》[1992] 和《异形 4》[1997])
《群鸟》(*The Birds*, 1963)
《布莱尔女巫》(*The Blair Witch Project*, 1999)
《卡里加利博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1919, 德国)
《卡丽》(*Carrie*, 1976)
《豹妹》(*Cat People*, 1942；1982 年重拍)
《化身博士》(*Dr Jekyll and Mr Hyde*, 1932；1941 年重拍)
《橡皮头》(*Eraserhead*, 1978)
《驱魔人》(*The Exorcist*, 1973；两部续集；2004 年被雷尼·哈兰 [*Renny Harlan*] 和保罗·施拉德重拍了两次)
《变蝇人》(*The Fly*, 1958；1986 年重拍)
《鬼雾》(*The Fog*, 1980；2005 年重拍)
《弗兰肯斯坦》(*Frankenstein*, 1931；续集包括《弗兰肯斯坦的新娘》[*Bride of Frankenstein*], 1935；重拍为《玛丽·雪莱的弗兰肯斯坦》[*Mary Shelley's Frankenstein*], 1994；还有戏仿与续集的混合《新弗兰肯斯坦》[*Young Frankenstein*, 1974]，以及《人造新娘》[*The Bride*, 1985])
《畸形人》(*Freaks*, 1932)
《黑色星期五》(*Friday the 13th*, 1980；多部续集)
《万圣节》(*Halloween*, 1978；多部续集)
《汉尼拔》(*Hannibal*, 2001)
《无罪的人》(*The Innocents*, 1961)
《白蛇传说》(*The Lair of the White Worm*, 1988)
《木乃伊》(*The Mummy*, 1932；1999 年重拍；续集为《木乃伊归来》[*The Mummy Returns*, 2001] 和《蝎子王》[*The Scorpion King*, 2002])
《猛鬼街》(*The Nightmare on Elm Street*, 1984；很多续集：《僵尸的黎明》[*Dawn of the Dead*, 1978]，《僵尸出笼》[*Day of the Dead*, 1985])
《吸血鬼》(*Nosferatu*, 1922；重拍片包括《吸血僵尸》[*Dracula*, 1931]，《吸血鬼》[*Nosferatu*, 1979] 和《吸血僵尸惊情四百年》[*Bram Stoker's Dracula*, 1992])
《天魔》(*The Omen*, 1976；三部续集；2006 年重拍)
《小岛惊魂》(*The Others*, 2001)
《精神病患者》(*Psycho*, 1960；几部续集；1998 年重拍)
《红龙》(*Red Dragon*, 2002；为 1986 年《追男狂》[*Manhunter*] 的重拍版)
《午夜凶铃》(*The Ring*, 2002；续集《午夜凶铃 2》[*The Ring Two*, 2005]，美国)
《电锯惊魂》(*Saw*, 2004；续集为《电锯惊魂 2》[*Saw II*, 2005])
《惊声尖叫》(*Scream*, 1996；续集为《惊声尖叫 2》[*Scream 2*, 1997]，《惊声尖叫 3》[*Scream 3*, 2000])
《吸血鬼魅影》(*Shadow of the Vampire*, 2000)
《闪灵》(*The Shining*, 1980；1997 年拍摄电视版)
《天兆》(*Signs*, 2002)
《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*, 1991)
《蜘蛛梦魇》(*Spider*, 2003)
《坐立不安》(*Suspiria*, 1997, 意大利)

《狼人》(*The Wolf Man*, 1941)

科幻片和魔幻片

《2001：太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968；续集为《2010》[1984])

《人工智能》(*A. I Artificial Intelligence*, 2001)

《阿尔法城》(*Alphaville*, 1965, 法国)

《银翼杀手》(*Blade Runner*, 1982)

《妙想天开》(*Brazil*, 1985)

《异星兄弟》(*The Brother From Another Planet*, 1984)

《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*, 1977)

《超时空接触》(*Contact*, 1997)

《超胆侠》(*Daredevil*, 2003)

《黑暗之城》(*Dark City*, 1998)

《后天》(*The Day After Tomorrow*, 2004)

《地球停转之日》(*The Day the Earth Stood Still*, 1951)

《沙丘》(*Dune*, 1984)

《外星人》(*E. T. The Extra-Terrestrial*, 1982)

《感官游戏》(*eXistenZ*, 1999)

《华氏 451 度》(*Fabrenheit 451*, 1966)

《奇幻旅程》(*Fantastic Voyage*, 1966)

《第五元素》(*The Fifth Element*, 1997)

《哈利·波特与魔法石》(*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, 2001；续集：《哈利·波特与密室》[*The Chamber of Secrets*, 2002]，《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》[*The Prisoner of Azkaban*, 2004] 和《哈利·波特与火焰杯》[*The Goblet of Fire*, 2005])

《挑战者》(*Highlander*, 1986；续集在 1991 and 1994)

《奇怪的收缩人》(*The Incredible shrinking Man*, 1957；续集 / 戏仿为《奇怪的收缩女人》[*The Incredible Shrinking Woman*, 1981])

《天外魔花》(*Invasion of the Body Snatchers*, 1956；1978 年与 1994 年重拍为《天外魔花》[*Body Snatchers*])

《隐形人》(*The Invisible Man*, 1933；多部续集，其中包括《穿墙隐形人》[*Memoirs of an Invisible Man*, 1992])

《逃出克隆岛》(*The Island*, 2005)

《亡魂岛》(*Island of Lost Souls*, 1933；1997 年和 1996 年重拍为《拦截人魔岛》[*Island of Dr. Moreau*])

《堤》(*La Jetée*, 1962 年短片，启发了《十二只猴子》[*Twelve Monkys*, 1995])

《指环王：护戒使者》(*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001；续集为《双塔奇兵》[*The Two Towers*, 2002] 和《王者归来》[*the Return of the King*, 2003])

《天降财神》(*The Man Who Fell to Earth*, 1976)

《黑客帝国》(*The Matrix*, 1999；2003 年两部续集)

《大都会》(*Metropolis*, 1926)

《少数派报告》(*Minority Report*, 2002)

《圆周率》(*Pi*, 1998)

《人猿星球》(*Planet of Apes*, 1968；四部续集；2001 年重拍)

《脱胎换骨》(*Seconds*, 1966)

《超世纪谍杀案》(*Soylent Green*, 1973)

《蜘蛛侠》(*Spider-Man*, 2002；续集为《蜘蛛侠 2》[2004])

《星河舰队》(*Star Trek–The Motion Picture*, 1979；几部续集)

《星球大战》(*Star Wars*, 1977；续集为《帝国反击战》[*Empire Strikes Back*, 1980]，《绝地归来》[*Return of Jedi*, 1983]；前传为《魅影危机》[*Phantom Menace*, 1999]，《克隆人的进攻》[*Attack of the Clones*, 2002]，《西斯的复仇》[*Revenge of the Sith*, 2005])

《终结者》，1，2，3（*The Terminator*，1984；续集为《终结者 2》[1991]；《终结者 3》[2003]）
《他们》（*Them!*，1954）
《怪形》（*The Thing*，1951；1982 年重拍）
《五百年后》（*THX 1138*，1971）
《月球旅行》（*A Trip to the Moon*，1902，Mèliés short）
《绿野仙踪》（*The Wizard of Oz*，1939）
《X 战警》（*X-Men*，2000，2003 年和 2006 年拍摄续集）

爱情神经喜剧电影

《亚当的肋骨》（*Adam's Rib*，1949）
《春闺风月》（*The Awful Truth*，1937）
《火球》（*Ball of Fire*，1941）
《分手》（*The Break-Up*，2006）
《育婴奇谭》（*Bringing Up Baby*，1938；1972 年重拍为《出了什么事，大夫？》[*What's Up, Doc？*]）
《轻松生活》（*Easy Living*，1937）
《星期五女郎》（*His Girl Friday*，1940；《犯罪的都市》[*the Front Page*，1931] 的重拍片；1974 重拍；1988 年又重拍为《头条大新闻》[*Switching Channels*]）
《休假日》（*Holiday*，1938）
《一夜风流》（*It Happened One Night*，1934）
《淑女伊芙》（*The Lady Eve*，1941）
《迪兹先生进城》（*Mr. Deeds Goes to Town*，1936；重拍为《迪兹先生》[*Mr. Deeds*，2002]）
《我最好朋友的婚礼》（*My Best Friend's Wedding*，1997）
《我的盛大的希腊婚礼》（*My Big Fat Greek Wedding*，2002）
《我的高德弗里》（*My Man Godfrey*，1936）
《毫不神圣》（*Nothing Sacred*，1937）
《棕榈滩的故事》（*The Palm Beach Story*，1942）
《费城故事》（*The Philadelphia Story*，1940；1956 年重拍为《上流社会》[*High Society*]）
《情归阿拉巴马》（*Sweet Home Alabama*，2002）
《我为玛丽狂》（*There's Something About Mary*，1998）
《瘦人》（*The Thin Man*，1934；系列续集）
《锡杯》（*Tin Cup*，1996）
《逍遥鬼侣》（*Topper*，1937；sequels）
《二十世纪快车》（*Twentieth Century*，1934）
《红杏出墙》（*Unfaithfully Yours*，1948；1984 年重拍）

歌舞片

《42 街》（*42nd Street*，1933）
《爵士春秋》（*All that Jazz*，1979）
《一个美国人在巴黎》（*An American in Paris*，1951）
《歌厅》（*Cabaret*，1972）
《芝加哥》（*Chicago*，2002）
《黑暗中的舞者》（*Dancer in the Dark*，2000）
《小可爱》（*De-Lovely*，2004）
《梦幻女郎》（*Dreamgirls*，2006）
《人人都说我爱你》（*Everyone Says I Love You*，1996）
《荣誉》（*Fame*，1980）
《屋顶上的小提琴手》（*Fiddler on the Roof*，1971）
《浑身是劲》（*Footloose*，1984）
《滑稽女郎》（*Funny Girl*，1968；1975 年拍续集）
《油脂》（*Grease*，1978）
《红男绿女》（*Guys and Dolls*，1955）
《毛发》（*Hair*，1979）
《一夜狂欢》（*A Hard Day's Night*，1964）
《摇滚芭比》（*Heading and the Angry Inch*，2001）

《红楼惊魂》(*Jailhouse Rock*, 1975)
《爵士歌王》(*The Jazz Singer*, 1927；1953和1980年重拍)
《国王与我》(*The King and I*, 1956；为1946年《安娜与暹罗王》[*Anna and the King of Siam*]的重拍)
《爱我否则离开我》(*Love Me or Leave Me*, 1955)
《相逢圣路易斯》(*Meet Me in St. Louis*, 1944)
《红磨坊》(*Moulin Rouge!*, 2001)
《欢乐音乐妙无穷》(*The Music Man*, 1962)
《窈窕淑女》(*My Fair Lady*, 1964)
《纳什维尔》(*Nashville*, 1975)
《纽约，纽约》(*New York, New York*, 1977)
《逃狱三王》(*O Brother, Where Art Thou?*, 2000)
《俄克拉荷马！》(*Oklahoma!*, 1955)
《雾都孤儿》(*Oliver!*, 1968；*Oliver Twist*的重拍，1948)
《丹凤还阳》(*One Hundred Men and a Girl*, 1937)
《天降财神》(*Pennies From Heaven*, 1981；英国电视剧的重拍)
《制片人》(*The Producers*, 2005)
《吉屋出租》(*Rent*, 2005)
《洛奇恐怖电影秀》(*The Rocky Horror Picture Show*, 1975)
《罗丝玛丽》(*Rose-Marie*, 1936；1954年重拍)
《雨中曲》(*Singin' in the Rain*, 1952)
《音乐之声》(*The Sound of Music*, 1965)
《一个明星的诞生》(*A Star is Born*, 1954；1937年戏剧的重拍版；1976年重拍)
《欢乐时光》(*Swing Time*, 1936)
《礼帽》(*Top Hat*, 1935)
《酣歌畅戏》(*Topsy-Turvy*, 2000)
《瑟堡的雨伞》(*The Umbrellas of Cherbourg*, 1964，法国)
《西区故事》(*West Side Story*, 1961)
《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*, 1939；1978年重拍为*The Wiz*)
《燕特尔》(*Yentl*, 1983)

其他重拍片

《阿尔菲》(*Alfie*, 1966/2004)
《宾虚》(*Ben-Hur*, 1926/1959)
《恐怖角》(*Cape Fear*, 1962/1991)
《无影无踪》(*Clueless*, 1995；《爱玛》[*Emma*], 1996)
《死亡假期》(*Death Takes a Holiday*, 1934；《第六感生死缘》[*Meet Joe Black*], 1998)
《怪医杜立德》(*Doctor Dolittle*, 1967/1998)
《荒唐暴发户》(*Down And Out in Beverly Hills*, 1986；《布杜落水记》[*Boudu Saved From Drowning*], 1932，法国)
《岳父大人》(*Father of the Bride*, 1950；《父亲的微薄红利》[*Father's Little Dividend*], 1951/1991；续集为《新岳父大人》[*Father of the Bride Part II*], 1995)
《亡命大煞星》(*The Getaway*, 1972/1994)
《哥斯拉》(*Godzilla*, 1954，日本；1998年美国重拍)
《远大前程》(*Great Expectations*, 1934/1946/1974/1998)
《祖儿小子》(*A Guy Named Joe*, 1943；《直到永远》[*Always*], 1989)
《哈姆雷特》(*Hamlet*, 1948/1969/1990/1996)
《失眠》(*Insomnia*, 1997，挪威；2002年美国重拍)
《金刚》(*King Kong*, 1933/1976/2005)
《一笼傻鸟》(*La Cage aux Folles*, 1978，法国与意大利，有两部续集；1996年美国重拍为《鸟笼》[*The Birdcage*])
《尼基塔》(*La Femme Nikita*, 1990，法国与意大利；《不归路》[*Point of No Return*],

1993）

《贵妇杀手》（*The Ladykillers*，1955，英国；2004 年美国重拍）

《危险关系》（*Les Liaisons Dangereuses*，1960，法国；《危险关系》[*Dangerous Liaisons*]，1988）

《凡尔蒙》（*Valmont*，1989；《致命性游戏》[*Cruel Intentions*]，1999）

《小妇人》（*Little Women*，1933/1949/1978［电视版］/1994）

《洛丽塔》（*Lolita*，1962/1997）

《蝇王》（*Lord of the Flies*，1963/1990）

《爱情事件》（*Love Affair*，1939；《金玉盟》[*An Affair to Remember*]，1957；《爱情事件》[*Love Affairs*]，1994）

《知情太多的人》（*The Man Who Knew Too Much*，1934，英国；1956 年美国重拍，导演都是希区柯克）

《仲夏夜之梦》（*A Midsummer Night's Dream*，1935/1968/1999）

《无敌大猩猩》（*Mighty Joe Young*，1949/1998）

《白鲸记》（*Moby Dick*，1930/1956/1998［电视版］）

《肥佬教授》（*The Nutty Professor*，1963/1996；《肥佬教授 2》[*The Klumps*]，2000）

《十一罗汉》（*Ocean's Eleven*，1960/2001；续集为《十二罗汉》[*Twelve*，2004] 和《十三罗汉》[*Thirteen*，2007]）

《人鼠之间》（*Of Mice and Men*，1939/1992）

《睁开你的眼睛》（*Open Your Eyes*，1998，西班牙；《香草的天空》[*Vanilla Sky*]，2001）

《粉红豹》（*The Pink Panther*，1964；数部续集；2006 年重拍）

《波塞冬历险》（*The Poseidon Adventure*，1972；《波塞冬》[*Poseidon*]，2006）

《怒海沉尸》（*Purple Noon*，1960，法国 / 意大利；《天才雷普利》[*The Talented Mr. Ripley*]，1999）

《赎金风暴》（*Ransom*，1956/1996）

《情贼》（*The Return of Marine Guerre*，1982，法国；《似是故人来》[*Sommersby*]，1993）

《罗密欧与茱丽叶》（*Romeo and Juliet*，1936/1954/1966/1968；《罗密欧与茱丽叶后现代激情篇》[*William Shakespeare's Romeo+Juliet*]，1996）

《七武士》（*The Seven Samurai*，1954，日本；《七侠荡寇志》[*The Magnificent Seven*]，1960）

《街角的商店》（*The Shop Around the Corner*，1940；《美好的夏天》[*In the Good Old Summertime*]，1949；《网上情缘》[*You've Got Mail*]，1998）

《飞向太空》（*Solaris*，1972，苏联；2002 年美国重拍）

《超完美娇妻》（*The Stepford Wives*，1975/2004）

《驯悍记》（*The Taming of the Shrew*，1929/1967；《我最恨你的十件事情》[*10 Things I Hated About You*]，1999）

《天罗地网》（*The Thomas Crown Affair*，1968/1999）

《时间机器》（*The Time Machine*，1960/2002）

《生存还是毁灭》（*To Be or Not to Be*，1942/1983）

《贵妇失踪案》（*The Vanishing*，1988，法国和荷兰；1993 年美国重拍，导演都是乔治·斯鲁依泽 [George Sluizer]）

《柏林苍穹下》（*Wings of Desire*，1988，西德和法国；续集为《咫尺天涯》[*Faraway, So Close!*，1993]，《天使之城》[*City of Angels*]，1998）

其他续集电影

《小猪宝贝》（*Babe*，1995，澳大利亚；《小猪

进城》[*Babe: Pig in the City*]，1998，澳大利亚）

《回到未来》（*Back to the Future*，1985；《回到未来 2》，1989；《回到未来 3》，1990）

《理发店》（*Barbershop*，2002；2，2004）

《蝙蝠侠》（*Batman*，1989；《蝙蝠侠归来》[*Batman Returns*]，1992；《永远的蝙蝠侠》[*Batman Forever*]，1995；《蝙蝠侠和罗宾》[*Batman & Robin*]，1997）

《BJ 单身日记》（*Bridget Jones's Diary*，2001；《BJ 单身日记 2：理性边缘》[*Bridget Jones: The Edge of Reason*]，2004）

《末日美利坚》（*The Decline of the American Empire*，1986，加拿大；《野蛮人入侵》[*The Barbarian Invasions*]，2003）

《择日再死》（*Die Another Day*，2002；邦德系列）

《虎胆龙威》（*Die Hard*，1988；《虎胆龙威 2》[*Die Hard* 2]，1990；《虎胆龙威 3》[*Die Hard with a Vengeance*]，1995）

《法国贩毒网》（*The French Connection*，1971；《法国贩毒网 2》[*The French Connection II*]，1975）

《佐丹先生出马》（*Here Comes Mr. Jordan*，1941；《天长地久》[*Heaven Can Wait*]，1978）

《小鬼当家》（*Home Alone*，1990；《小鬼当家 2》，1992；《小鬼当家 3》，1997）

《大白鲨》（*Jaws*，1975；《大白鲨 2》，1978；《大白鲨 3》，1983；《大白鲨的复仇》[*Jaws the Revenge*]，1987）

《恋恋山城》（*Jean de Florette*，1986，法国；《甘泉玛侬》[*Manon of the Spring*]，1986）

《最后一场电影》（*The Last Picture Show*，1971；《德州小镇》[*Texasville*]，1990）

《轰天炮》（*Lethal Weapon*，1987；《轰天炮 2》，1989；《轰天炮 3》，1992；《轰天炮 4》，1998）

《拜见岳父大人》（*Meet the Parents*，2000；《拜见岳父大人 2》[*Meet the Fockers*]，2004）

《碟中谍》（*Mission: Impossible*，1996；《碟中谍 2》，2000；《碟中谍 3》，2006）

《父亲的光荣》（*My Father's Glory*，1990，法国；《母亲的城堡》[*My Mother's Castle*]，1990）

《加勒比海盗：黑珍珠号的诅咒》（*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*，2003；《加勒比海盗：亡灵宝藏》[*Dead Man's Chest*]，2006）

《夺宝奇兵：法柜奇兵》（*Raiders of the Lost Ark*，1981；《夺宝奇兵：魔域奇兵》[*Indiana Jones and the Tempe of Doom*]，1984；《夺宝奇兵：圣战奇兵》[*Indiana Jones and the Last Crusade*]，1989）

《洛奇》（*Rocky*，1976；《洛奇 2》，1979；《洛奇 3》，1982；《洛奇 4》，1985；《洛奇 5》，1990；《洛奇 6》，2006）

《夏夜的微笑》（*Smiles of a Summer Night*，1955，瑞典；启发了《小夜曲》[*A Little Night Music*，1978] 和《仲夏夜绮梦》[*A Midsummer Night's Sex Comedy*，1982]）

《超人》（*Superman*，1978；《超人 2》，1980；《超人 3》，1983；《超人 4》，1987；2006 年重拍《超人归来》[*Superman Returns*]）

电影是一种降神会，或一种毒品，为我们提供体验虚拟生活的机会。这不是真实生活：我们永远不会遇到琼·克劳馥（Joan Crawford）或克拉克·盖博。但我们和他们在一起。这是秘密的；从不应得、不配得的意义来说，这是不合法的。这是想象的、奇妙的，并可能非常危险。但它那样令人迷醉，难以置信，无与伦比。它改变了这个世界。甚至连海洛因或超自然力量都没有如此巨大的效力。

——大卫·汤姆森（David Thomson），电影史学家和评论家

第十五章　影片与社会

大多数美国人在电影的陪伴下长大，去电影院或打开电视机都可以看到电影。我们对各种类型片、重拍片和续集片是如此熟悉，以至于感受这些影片就像呼吸一样简单容易。它们是我们周围自然环境的一部分。但有时外语片、默片和纪录片令我们觉得不太舒服，因为它们似乎是其他文化、其他生活方式、其他情感或其他时代的产物。这些影片的“陌生感”会对我们欣赏和理解影片造成相当大的困难。此外，即使在美国的文化中，对于那些以社会问题为中心议题，或试图触动现行内容审查标准的故事片，人们往往也不太容易接受。然而，如果我们有意识地去努力克服这些障碍，电影世界能提供的无穷体验将使我们获益良多，从而更好地认识自身、认识社会。

一、外国影片

正如我们在第六章所看到的，语言问题是美国人理解和欣赏外国影片的一大障碍。影响人们反应的另一个因素是剪辑节奏。外国影片的剪辑节奏与美国影片不同。影片的这些差异是否反映了其他国家生活节奏的不同将是一项令人感兴趣的研究。但是，无论出于什么原因，差异确实存在。例如，在意大利影片中，一个连续镜头平均大约持续 15 秒，而在美国影片中每个镜头平均持续 5 秒。这种差别使意大利影片对美国观众来说显得很奇怪，有可能导致美国观众对意大利影片感到厌倦却不明就里。此外，关于差异的一种典型的（有时是程式化的）的看法是，美国影片倾向于以故事情节为基础，而欧洲影片则通常以人物为基础展开。

许多外国影片的配乐，尤其是意大利和法国影片，常常显得过时，就像早期的美国音乐一样。瑞典和丹麦影片尤其特殊，极少使用甚至不用音乐，需要观众不断地适应。在有些情况下，音乐的使用是为了激发某种文化背景下所特有的反应，而对此文化我们并未形成条件反应。

其他重要的文化差异也可能限制或转移我们的反应。一个关于 1940 年代苏联企图将《愤怒的葡萄》作为对抗美国的政治宣传工具的故事，表明文化差异对电影的接受方式具有深远的影响。苏联官方看过《愤怒的葡萄》后，把它当作资本主义农场主剥削流动工人的例子。他们开始在国内放映该影片，试图向人们展示美国人的生活是多么可怕，使人们相信资本主义制度的罪恶。可这种做法却适得其反，农夫们的反应并非是对资本家的憎恶，而是对约德一家拥有一辆卡车、可以自由地在全国旅行感到羡慕。

同样，美国观众可能会忽略让·雷诺阿的经典《大幻灭》等法国影片或里娜·韦特缪勒导演的在若干个不同的层次上展开的电影故事《踩过界……》等意大利影片中的某些微妙之处。在一个很基本的层面上，《踩过界……》（图 15.1）是一个讲述

图 15.1　文化差异

美国观众可能难以理解让·雷诺阿的《大幻灭》这样的法国影片（左图，马塞尔·达里欧 [Marcel Dalio] 和让·迦本 [Jean Gabin] 主演）或里娜·韦特缪勒导演的《踩过界……》（1975，右图，由玛丽安杰罗·梅拉图和季昂卡洛·季阿尼尼主演）等意大利影片中阶级差异的重要意义。

两性之间永无休止的战争的寓言故事。剧中主要人物，一个甲板水手（季昂卡洛·季阿尼尼 [Giancarlo Giannini] 饰）和游艇主人的妻子（玛丽安杰罗·梅拉图 [Mariangela Melato] 饰）因船只失事而流落到一个孤岛上。这两人在许多方面都截然不同。他拥有一头深色头发，黝黑的皮肤；她则是个肤色白皙的金发女郎。他是意大利南部人，地位较低下；她则来自意大利北部，社会地位较高。政治上，她是个资本主义者，而他是社会民主主义者。当这对男女之间发生战争时，一场完全意大利式的阶级和政治斗争就开始了，其中隐含的深层意义完全超出了普通美国观众的理解能力。即使我们能够掌握这些象征意义的粗略的要点，仍无法理解其中的细微和精妙之处。这并不是说我们不能欣赏该影片，但我们必须正视这个事实：我们所看到的影片与一个意大利本地人看到的可能相当不同。片中涉及的两性之间的斗争和逐渐产生的爱情故事普遍适用而清楚易懂。而意大利南北部的冲突和政治 / 阶级斗争对美国人来说就不很熟悉，正如一个意大利人可能无法准确理解美国人关于美国南北方差异、各政党和种族问题的迷思，以及美国式的社会地位观念，或美国式的民主。也许反讽的是，饱受诟病的 2002 年英国重拍片《踩过界……》，由盖·里奇（Guy Ritchie）导演，麦当娜（Madonna）和原影片男主演的儿子主演，不知为何在多个文化层面和性别层面上都基调不清、相当混乱。

有时，欧洲观众会比较欣赏美国影片中的某些特点，而美国人自己却不曾留意。例如，法国评论界对《邦妮和克莱德》的赞誉远比美国同行来得慷慨。外国导演的电影风格会因其陌生感而具有更大的表现力和吸引力，观众已经习以为常的本土风

格却很难再打动观众。无疑这个说法可以用来解释诸如西班牙天才导演佩德罗·阿尔莫多瓦（Pedro Almodovar，作品有《精神濒临崩溃的女人》[*Mujeres al borde de un ataque de nervios*，1988]、《关于我母亲的一切》[1999]、《对她说》[*Talk to Her*]、《回归》[Volver]）这样的外来导演在美国巨大的受欢迎程度。

外国电影让我们有机会体验与自身非常不同的风俗、道德观念和行为举止。例如，米拉·奈尔（Mira Nair）的《偷欢假期》（*Monsoon Wedding*），让美国观众对印度的婚礼仪式、阶级差异、对自由爱情与包办婚姻的观念，以及家庭的重要性等有了一丝了解，影片也展示了西方文化对当代印度生活的影响。例如，《偷欢假期》中准新娘的堂妹，着装和发型比其他女性更随意，表明她对印度社会中传统女性角色的反叛。外国电影对观众的素质要求更高，它们也给观众带来了不同的世界观。

（一）“陌生的”无声电影

对美国人来说，无声电影是一类看上去像外国作品一样陌生的影片。这种“陌生”感部分是由该名称使用不当引起的。实际上，这些影片上映时会使用音乐伴奏。有时和影片同时发行的还有一套完整的配乐，由大型管弦乐队演奏，如《一个国家的诞生》那样。通常，在影片放映时，有一架钢琴或管风琴作即兴伴奏。此种音乐会填充影片中的绝对真空部分，没有这种伴奏的无声电影会有一种幽灵般可怕的不完整感。许多无声电影的优秀片段，当它们的节奏特征和情感气氛未用最初设计的配乐来强调时，就失去了对现代观众的震撼力。

我们已经习惯于有声电影在多个层面上的信息交流，也习惯于漫不经心地观看无处不在的电视画面，因而可能已经丧失了将注意力集中至无声电影中纯视觉元素的能力。如果我们打算充分欣赏无声电影，就必须掌握一套新的观看技巧，并对这种早期电影必不可少的非口头语言更加敏感。无声电影是另一个时代的产物，因此至少在一定程度上，应该被看作那个时代社会和文化的反映。虽然这些影片充分表现了它们所处时代的情感，其中的佼佼者在我们这个时代仍然具有相当的生命力，因为它们蕴含了所有时代普遍适用的主题。

在过去，现代观众很少有机会看到无声电影的原有效果；相反，我们看到的是失效、变质、受腐蚀的复制品，它们最初的光彩和强烈冲击力有很大一部分已经永远无法恢复。但是现在，DVD 技术可以为当代和未来的人们保存这些影片，以拯救过去的电影。

如果我们仔细观摩无声电影，就能学会欣赏用纯画面方式（或加上字数最少的字幕）进行清楚而快捷的叙述的精彩效果。对白的缺失实际上让我们对电影的视觉节奏特征更加敏感。并且，正如我们先前提到的（参见第十章的“闪回”专栏中讨论

无声电影表演历史的专题文章，第 302 页），在超越难以逾越的不同语言之间的障碍方面，无声电影具有独一无二的优势，因为它们使用全球通用的语言进行表达。

二、美国电影塑造或反映社会和文化价值观吗？

没有一种艺术形式会在真空中存在。一种艺术的受欢迎程度越高，在所有人群中的影响越广，它与观众的社会价值观、道德和风俗习惯的联系就越紧密。作为一种极受欢迎的媒介，同时又是一种涉及巨大经济风险和赢利潜力的产业，美国电影自然必须对社会和经济的双重压力作出反应。因此，要想全面地认识众多的美国影片，就需要对影响银幕上最终电影产品的社会和经济压力进行分析。

这样看来，电影不是一种独立的实体，而是社会结构的有机组成部分，因为它的生存有赖于保持并延续观众对它的喜爱。为了得到大多数人的欢迎，电影首先必须真实可信。它的情节必须发生在可信的环境中，故事必须反映影片所处的社会的普遍真实，或者至少反映出人们的希望、梦想、恐惧和内心需求。当现实生活无法满足这些需求时，人们必然会对影片中这些需求的艺术化表达产生共鸣。

电影不会为社会创造新的真实。它不会改变一个尚未做好变革准备的社会。但这并不意味着电影不是一个强大的社会变革的工具。电影作为一股社会力量，其能量来自它能够注意到部分人群的某些倾向，将它放大，并向整个社会传播。电影还能加快公众接受社会变革的速度。在遍布全国的成千上万座影院中，20 英尺高的银幕势头强劲地呈现新式的思想和行为方式，给这些新事物的传播提供了最好的通行证。

绝大多数电影审查或控制制度的产生，是基于电影在推动新行为标准的合法化、激励年轻的观众对该行为的模仿等方面所具有的潜在影响力。实际上，电影审查制度的发展过程通常遵循这样一种模式。一个带给人们巨大精神创伤的事件打破了社会结构的稳定性（一些过去的例子如：第一次世界大战、经济大萧条、第二次世界大战、越南战争、妇女解放运动、性解放运动、禁毒运动、民权运动、“9·11”事件等）；这个事件促使特定人群内部人们的道德观和行为准则发生重大转变；这些变化给娱乐媒体带来了压力，要求媒体能够真实反映新的观念和行为标准；但是社会中的保守派人士强烈反对变革，要求对影片进行控制和审查，以避免传播某些惊世骇俗的行为举止，并确保电影能够正确反映保守派人士心目中的社会真实。电影工业中的大多数审查反映了变革拥护者和现状支持者之间一种不安的、暂时的妥协（图 15.2）。

图 15.2 审查制度变化不定的态度
制片人兼导演霍华德·休斯(Howard Hughes)在 1941 年拍摄了影片《不法之徒》(*The Outlaw*)并于 1943 年发行。美国电影协会后来收回了发行许可，许多电影院迫于当地社区的压力取消了放映计划。在这部讲述西部枪手的电影故事中，初登银幕的女主演简·拉塞尔(Jane Russell)暴露了过多的乳沟和激情，超过了制片法典的允许范围，但该影片若在今天上映，可能只会被评为相当乏味的 PG 级。

三、《电影制片法典》，1930—1960 年

第一次世界大战之后的几十年里，好莱坞电影开始反映出某些道德标准的变化。性、诱惑、离异、酗酒和吸毒——这些时尚生活的新象征——都成了标准的电影题材。1922 年影片的这种变化终于激起公愤，导致惊慌失措的电影工业组织成立了美国电影制片人和发行商公司。他们聘用邮政总局局长威尔·海斯(Will Hays)作为该机构的代表，该机构后来就被称为海斯办公室。海斯和他的下属首先应对联邦政府和地方州政府的审查，把对影片内容最常见的反对意见编成法典，针对应该避免的敏感内容向组织中的成员公司提出建议。到 1930 年，该组织(现在称为美国电影协会[Motion Picture Association of America, MPAA])出版了一部正式的《电影制片法典》(Motion Picture Production Code)，并成立了法典管理委员会来实施裁决。

美国电影协会的成员同意不再发行或销售未获认证的影片。另外，他们必须提交影片的所有剧本的复印件，每一部完成拍摄的影片在送往洗印厂冲印之前，必须先呈送给法典委员会审阅。未经许可就擅自制作、发行或展示任何电影会被罚款 25000 美

金，高额罚金促使成员公司遵守该约定。通过行业成员自愿遵守，在此后的三十年里，这项行业自律的规定就担当起操控美国电影道德标准的重任。

虽然该法典与天主教会之间有千丝万缕的联系，它的实际规则并不反映任何哪怕是一丝宗教神学思想。用最简单的话语表达，就是该法典和它的规则旨在要求电影反映、尊重并提升美国中产阶级的风俗习惯和道德价值观。

表 1 中选录了该法典的部分内容。整篇文件清晰地传达出这样一种观念：影片可以对观众的道德标准施加重要影响。法典中多数条款涉及电影作为一种导致腐败堕落的因素所具有的危险性，但是电影潜在的好处也是巨大的：

> 如果电影能够始终如一地推崇高尚人物，并展现能让生活变得更美好的故事，它们就能变成提高人类素质的最强大的内在动力。

法典的作者相信，如果电影的创作精力得到正确引导（遵照法典规定），电影就会成为一个捍卫真理、正义和美国特色的超级媒介。

电影是个大众传媒，成年人可以欣赏，同时儿童也能观看，这一事实也让很多人担忧。实际上，若想更好地理解法典，可以将它与电影工业对“十二岁少年的心灵”的关注联系起来。法典决定保护的正是这一年轻的、易受影响的年龄群体——他们正处在形成道德观和价值观、挑选行为榜样的阶段。

要让当代电影系的学生严肃地看待这个法典可能比较困难。然而，若对该时期任一复杂的现实主义或自然主义小说以及基于该小说的影片作一些深入研究，就能清楚揭示这部法典对于改编的影响。通过研究 1934—1966 年间拍摄的一小部分相关电影，也能看出法典对美国电影的深远影响。

《电影制片法典》影响电影媒介的最明显的例子之一是影片《码头风云》(1954)。若不是该法典迫使导演伊利亚·卡赞更改了影片结局，影片将会有很大的不同，正如演员罗德·斯泰格尔所述：

> 我记得在一本杂志中有篇关于《码头风云》的评论，将影片最后白兰度的打斗称为耶稣受难之旅，并从卡赞如何受耶稣基督一生的影响入手对整部影片进行分析。实际上，在影片原来的结尾中并未出现结局那一幕场景。原来计划以男孩的尸体顺河而下的镜头结束。但是海斯办公室打来电话说：“等等，我们这儿有规定：电影不能表现罪犯的胜利。”好吧，他们有自己的考虑。许多年轻人会去看这部电影。因此，在影片制作中途，卡赞不得不临时构思一个新的结局。耶稣受难之旅？才不是呢。我们只想尽快摆脱这个麻烦。[1]

---

[1] Fred Baker with Ross Firestone, “Rod Steiger–On the Actor,” in *Movie People: At Work in the Business of Film* (New York: Lancer Books, 1973), p.146.

表 1

《电影制片法典》选录*

法典前言的支持理由

1. 电影……首先是一种娱乐方式……

娱乐方式对于道德的重要性已经得到了普遍的共识。它深深地介入人们的生活，并产生切近的影响。它在休闲的时刻占据人们的心灵和情感，并最终影响他们的整个生活。就像从工作水准来判断一个人的素质一样，我们也很容易从他的娱乐水准上对他作出判断……

正确的娱乐方式可以提升一个民族的整体水平。错误的娱乐方式则会破坏整个生活环境和民族的道德理想。

例如，棒球、高尔夫等健康的体育运动会带来健康的影响；斗鸡、斗牛和猎熊等不健康的运动会造成不良影响，等等。

还有，角斗之风、罗马时代的色情戏剧等也对古代国家产生过不良的影响。

2. 电影作为艺术具有很重要的地位

作为一门新兴的艺术，或许是混合艺术，电影具有和其他艺术一样的目的，即以通过感官引起心灵共鸣的方式来表现人类的思想、情感和经历。

通过娱乐方式：

艺术进入人类生活并与之紧密结合。

艺术能够以高尚的道德将人类素质提升至新的高度。这一点已经在美好的音乐，伟大的绘画，真实的小说、诗歌、戏剧……上面得到了体现。

人们常常争论不休，认为艺术本身与道德无关，没有好坏之分。也许对于音乐、绘画、诗歌等形式来说是这样。但有些艺术是某个人思想的产物，其目的存在好坏之分……而且，能对接触到该事物的人产生影响……对于电影这样的艺术形式来说，这种影响尤其明显，因为没有一种艺术能够像电影这样迅速、广泛地引起公众的内心共鸣……

3. 电影……具有特殊的道德义务

A. 大多数艺术以成人内心诉求为导向。电影这种艺术则同时面对每一个阶层……

B. 由于电影的流动性及其简单易行的销售……它可以涉足其他艺术形式无法介入的地方。

C. 出于上述两个原因，很难专为某特定阶层的人定制电影……和书籍、音乐不同，

---

* 原书编者注：为了减轻读者的负担，法典某些部分的次序经过重新编排，关于同一主题的材料将放在一起。法典本由两部分组成。第一部分从“前言”开始，后面紧接着是“一般原则”和“特殊应用”部分。第二部分由每个“特殊应用”的“支持理由”或“深层原因”构成。在这里，对这些章节进行重新安排，以使这些表示支持或原因的内容紧接在相关的特殊应用之后。

表 1（续表）

很难将电影受众限制在某一精心选择的阶层内。

D. 电影材料不可能享有书籍材料那样广泛的自由……

a. 书籍通过文字描述；而电影则用生动的画面来展示。一个体现在冰冷的纸张上，另一个则用鲜活的人物来展现。

b. 书籍只能通过文字来触及人的思想；电影则通过再现真实事件，使人能够通过视觉和听觉来进行欣赏。

c. 读者对书中内容的反应很大程度上取决于他想象力的敏锐程度；观众对电影的反应则取决于影片表现的生动性。

E. 任何在戏剧上可行的东西在电影中不一定可行：

a. 因为电影观众数量庞大，导致观众中各种不同性格的人物参差混杂。从心理上来讲，观众数量越多，对影片所施暗示的道德抗拒意识就越弱。

b. 电影通过灯光、人物的放大、表现手法和场景的强调拉近了剧情与观众的距离……

c. 观众对男女明星前所未有的狂热……使观众对演员们所饰演的人物和展示的故事产生了巨大的认同感。因此，观众更容易混淆演员与他们所饰演角色的区别……

特殊应用：犯罪与司法的对抗

影片对凶杀手段的表现方式不应引起人们的模仿……

影片不应为现代社会中的复仇行为辩护……

犯罪细节不应被详细表现……

对于非法毒品交易的表现手法绝不能使人对于毒品吸食或交易产生好奇心；也不允许出现展示毒品吸食方法或效果的镜头……

不允许出现酗酒的镜头，除非剧情需要……

在任何时候，影片不能展示歹徒手中的机枪、小型轻机枪或其他通常被认为是非法的武器……不能制作这些枪支的画外音响效果。也不能展示新式、独特或具欺骗性的隐藏枪支的技巧……

描述未成年人参与或与未成年人有关的犯罪情节的影片，如果会引起道德败坏的模仿，就不应被认可……

特殊应用：性、服装和舞蹈

性

婚姻制度和家庭的神圣观念应得到拥护。电影不应暗示某些低级性关系是为世人接受或是经常发生的事情……出于对婚姻和家庭的神圣性的考虑，三角关系，即第三方与已经结婚的某一方的爱情，需要谨慎处理。不应表现出与婚姻制度相悖的同情心……不应出现过于热烈或色情的接吻、拥抱，或是具有色诱意味的姿态或手势……

表 1（续表）

对激情的表现不能激发低下、原始的情欲冲动……对于未成熟的年轻人或有犯罪倾向的人来说，许多场景都有可能引起他们危险的情感冲动……

服装

全裸或半裸的人体也有美感，这一事实并不适用于电影道德，因为除了它产生的美感外，裸体或半裸体对一个正常人的影响必须予以考虑。

只是为了给影片增添“猛料”而进行全裸或半裸也属于某些道德沦丧的行为……绝不能因为是剧情所需就允许出现裸体镜头……

透明或半透明衣着和剪影经常比实际裸露更具诱惑力……

舞蹈

通常来说，舞蹈被公认为一门艺术，是表达人类情感的一种非常美妙的形式……但是那些暗示或表现性行为的舞蹈，无论是独舞或是两人或更多人同时表演；以及那些企图激起观众的情欲反应的舞蹈；还有两脚固定而通过女性胸脯的移动或过度的身体运动来表现的舞蹈，都有违礼仪，是不道德的。

特殊应用……粗口

法典不应认可某些文字……包括，但不局限于以下这些：Alley cat（野猫，指女性）；bat（蝙蝠，指女性）；broad（妓女，指女性）；Bronx cheer（嘘声，喝倒彩，用嘴唇发出的粗鲁的声音）；chippie（荡妇）；cocotte（妓女）；God，Lord，Jesus，Christ（上帝，主，耶稣，基督，除非用以表示崇敬之意）；cripes（表厌恶等的感叹词）；fanny（屁股）；fair（金发白妞之意）；(the) finger（告密）；fire，cries of；Gawd（God 的变体）；goose（雌鹅，粗俗的含义）；“Hold your hat”或“hats”（当心，注意）；Hot（热、辣，指女性）；“in your hat”（记住）；louse（卑鄙的人），lousy（卑鄙的）；Madam（与卖淫有关的含义）；nance（男同性恋）；nerts（胡说八道）；nuts（除了表示疯狂之外）；pansy（无丈夫气的男子，尤指男同性恋）；razzberry（指大声放屁）；slut（母狗，指女性）；S.O.B.（狗娘养的）；son-of-a（即 son of a bitch）；tart（妓女）；toilet gags（废物）；tom cat（公猫，指男性）；关于四处旅行的销售员和农夫的女儿的笑话；whore（妖妇，打扮得妖里妖气的女子）；damn（该死的）；hell（地狱）——其中最后两个词，除非是非常重要和必须的，比如对任何基于历史事实或民间传说的场景或对白进行合乎历史的描绘，或者合乎《圣经》记录的剧情表现，或者对某一个文学作品的引用，否则不允许任何此类用法，因为它们本质上是与高尚品位完全对立或相违背的。

特殊应用：其他杂项

宗教

任何电影或电视剧都不允许嘲弄任何宗教信仰……

场所

对卧室的处理必须以高尚品位为主……

民族感情

对国旗的使用必须是始终充满敬意的……

在小说《码头风云》——影片发行一周年后出版的衍生品中，编剧布德·舒尔伯格（Budd Schulberg）恢复了最初的结局，被某评论家认为是“根本不可能在电影中出现”的内容。小说中，在反犯罪委员会听证会上对约翰尼·弗朗德利（Johnny Friendly）进行指证之后，特里·马洛伊（由马龙·白兰度饰）在街道拐角遇到了弗朗德利，对他进行痛斥。但并未出现弗朗德利的手下在码头边上的工具棚里对特里进行暴打的场面，也没有特里忍着伤痛、步履蹒跚地领着那帮人去装载码头干活的镜头。弗朗德利仅仅向他的手下“最轻微地点头示意”，因为“约翰尼已经下达了死刑命令。‘他该走了。’”下面就是小说的结局：

> 三个星期之后，在泽西沼泽地一个占地数亩的垃圾堆里，在一个被丢弃的石灰桶内发现了一具残骸。经过尸检，验尸官在报告中将死因归结为死者身上的27处刺伤，很明显是被碎冰锥刺中的。没有亲属前来认领。被石灰腐蚀残缺不齐的尸体无法确认身份。但是沿河大街上的男孩们，不管是跟他一伙的还是反对者，都知道他们曾经见过一个非常倔强的小子的最后一面。[2]

1952年，奥托·普雷明格（Otto Preminger）未经许可就公开发行了《蓝月亮》（*The Moon Is Blue*），但取得了票房的巨大成功，从此以后法典管理委员会的影响力开始日渐式微。直到1966年，杰克·华伦蒂（Jack Valenti）被任命为美国电影协会总裁。这时，制定新的影片控制办法的机构开始运作，最终在1968年诞生了MPAA分级制度。

四、过渡时期的审查制度，1948—1968年

制片法典管理委员会一直用铁腕控制着美国电影制作，直到1948年，联邦最高法院对“联邦政府起诉派拉蒙影业公司”一案做出了一个重要的反垄断裁决，规定大型电影公司不能再拥有大型电影院线。此后，全美成千上万的影院不再仅仅因为某影片是母公司制作就被迫安排上映而置影片质量于不顾，各主要电影制片厂对大量曾经无法选择的观众失去了控制。最高法院的判决也为独立制作的影片不经法典许可便自行销售打开了大门。

早在1949年初，萨缪尔·高德温（Samuel Goldwyn）就意识到，电影工业将面临一场具有重要意义的战斗，以“争取观众经常光顾影院，而不是坐在家里观看电视娱乐节目”[3]。到1954年，影片上座率已经降至1946年的一半。尽管电影工业有了许多技术革新，如西尼玛斯科普宽银幕、西尼拉玛宽银幕、立体电影、环绕立体声等，

[2] Budd Schulberg, *Waterfront* (New York: Random House 1955), pp.307–309.

[3] Charles Champlin, *The Movies Grow Up, 1940–1980* (Chicago: Swallow Press, 1981), p.46.

图 15.3
1950 年代和 1960 年代早期，受法典约束的美国影片与《甜蜜的生活》（如图）等颇具表现力的外国影片相比显得枯燥乏味、正统圣洁。

这种下降趋势还在继续，电影制作者意识到，若想把观众重新吸引到电影院，必须使用比电视更加成人化的题材。

《电影制片法典》也进行了修改以增加灵活性。1956 年，修改后的法典允许电影表现美国黑人与白人的通婚、卖淫和麻醉剂这些主题。到 1961 年，也允许表现经过谨慎处理的同性恋和其他“性偏离”内容了。

在 1950 年代和 1960 年代早期，在大城市中上映的许多颇有表现力的外国影片对美国观众产生了重要影响。与这些具有强烈性挑逗内容的影片如《第七封印》、《处女泉》（*The Virgin Spring*）、《情人们》（*The Lovers*），《甜蜜的生活》和《广岛之恋》（*Hiroshima, Mon Amour*）相比，那些通过法典批准公映的美国影片显得毫无个性、正统圣洁而枯燥乏味。美国电影制作者从中得到启示，甘冒风险以争取更多的艺术自由（图 15.3）。

到 1960 年代中期，美国电影业开始接受这一思想：并非所有的影片都为同一批观众制作。《洛丽塔》（*Lolita*，1962）获得了正式认可，尽管它的主题是一个中年男子对一个少女的畸恋。《典当商》（1965）中尽管出现了两个裸体镜头，也获得了批准（图 15.4）。《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》（1966）尽管明显违背了法典对主题和语言的规定，也获得了认可。《阿尔菲》（*Alfie*）尽管公开讨论了性和堕胎的话题，也获得了豁免。通过对最后这两部影片的批准，美国电影管理委员会向现行的分级制度迈出了重要的一步。华纳公司同意将《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫？》的观众限制为 18 岁以上的成年人，而派拉蒙公司也同意将《阿尔菲》作为“推荐给成年观众”的影片进行宣传。

1966 年，法典得以简化，法典管理委员会将获得批准的影片分为两类。第一类包括不会给公众带来任何问题的影片。第二类则贴上了“建议由成年观众观看”的标签。标签只是建议性的，没有任何强制性的限制措施。

图 15.4　美国的突破
罗德·斯泰格尔在影片《典当商》中倾情出演了一个饱受纳粹集中营回忆困扰的中年男子。尽管影片出现了两个裸体镜头，仍得到了美国电影协会的认可。这两个镜头对影片的理解必不可少。

1968 年 4 月两个重要的法院判决迫使电影工业采用更具体的分级制度。在“金斯堡诉纽约政府”一案中，法院裁定：受宪法保护的成人材料对未成年人来说仍可被看作淫秽物品。在“美国州际院线诉达拉斯政府”一案中，法院判决达拉斯政府制定的电影分级法规无效，因为它的分级标准太模糊，但法院又指出：界定更清晰的分级标准可以受到宪法保护。为了防止各州和地方在判决影响下纷纷成立自己的分级委员会，电影工业匆忙对自身的分级制度作了更严格的规定，并在达拉斯案宣判后 6 个月向公众宣布了 MPAA 电影分级制度。这个分级制度，经过多次细微的调整，现在仍然有效。

五、MPAA 分级制度

新的分级制度于 1968 年 10 月 7 日向公众宣布，并于 11 月 1 日正式生效。就像它企图取而代之的《电影制片法典》一样，MPAA 分级制度也是用来预防政府、州或地方对电影的控制而实施的自律性规章。到 1966 年时，可以很明显地感觉到，美国社会已经挣脱了 1930 年时控制《电影制片法典》的道德标准束缚，而真诚的、现实主义的影片也已不再与法典的禁令保持一致。新的制度与其说是审查制度，不如说是分级制度更合适。过去（现在依然如此），评级委员会将根据影片对儿童的适宜程

图 15.5 极为重要的 G 级

对美国电影协会分级制度的一个普遍误解是，G 表示儿童影片。通常情况下的确如此，但偶尔也有诸如《史崔特先生的故事》这样一部由理查德·法恩斯沃思（Richard Farnsworth）和茜茜·斯派塞克领衔主演的"极为重要的影片"，也符合"一般观众"（G 级）的评级标准。当然，影片的导演大卫·林奇因其拍摄的影片（包括《穆赫兰道》）大多无法得到 R 级而"臭名昭著"。

度来对每一部影片评定等级（图 15.5）。委员会并不限制或查禁任何电影的摄制和发行。它的职责仅限于对影片进行分级，给每部影片贴上清楚的标签，剧院经理可以根据每部影片的评级来控制其观众年龄层次。

从 1968 年 11 月以后，基本上每一部在美国上映的影片都带有某个评级。美国电影协会为了澄清某些容易引起误解之处，又对文字和符号作了细微的修改，但是今天使用的分级制度与 1968 年制定的标准基本相同。从目前的内容上看，MPAA 分级制度用表格 2 描述的方式对影片进行分级。

也许在一个老式笑话中可以发现对最早的 MPAA 分级制度的最简单解释（一个相当精确的解释）："在 G 级或 PG 级的影片中，好人获得女孩的芳心，在 R 级影片中，则由坏蛋获得，而在 X 级的影片中，所有人都得到了该女孩。"这个笑话准确地刻画出人们给 X 级影片贴上的耻辱性标记，将它变成了色情片的同义词。电视台和报纸不会为 X 级影片作宣传，大多数影院也不会上映此类影片。在 1990 年秋，美国电影协会为了消除被评为 X 级给影片带来的不利影响，将 X 改为 NC–17（17 岁以下禁止观看）。导致这个变革的是电影工业的压力，要求给予《亨利与琼》（*Henry & June*）等严肃"成人影片"一个公平的市场竞争机会，但仍然少有 NC–17 级影片上映，因为同样的耻辱性标记本质上依然存在。于是一些导演和制作者反而采用 NR 标记（未分级"Not Rated"）。例如近几年来，一些包含露骨的性爱镜头的作品如《亲密》

表 2　美国电影协会自愿采用的电影分级制度

G	一般观众	所有年龄段都适合。
PG	建议父母引导	有些内容不适合儿童。
PG–13	父母应强烈注意	有些内容不适合 13 岁以下儿童。
R	限制级	17 岁以下未成年人要求由父母或成年监护人陪同观看。
NC–17	17 岁以下未成年人禁止观看	

来源：http://www.mpaa.org/movieratings/content.htm

(*Intimacy*，由曾饰演莎士比亚的马克·瑞兰斯 [Mark Rylane] 主演)、《姐妹情色》(*Fat Girl*)、《棕兔》和《性爱巴士》(*Shortbus*) 都采用这种办法。2006 年，法国战争片《圣诞快乐》(*Joyeux Noel*) 被评为 R 级，但不知何故，在评论家罗杰·伊伯特和理查德·儒珀 (Richard Roeper) 在他们的影评电视节目上发表对 R 级的抱怨之后，影片被改成了 PG–13 级。

1968 年，在分级制度推出的同时还出版了一本列有 11 条产品标准的小册子，但那些标准对决定影片如何分级毫无用处。最大的问题是，该制度给 16 岁或以下儿童的父母带来了困惑。其中大多数由 PG 级影片引起，这些人人都能观看的影片却带着“建议父母引导”的字眼。虽然电视的出现使现代儿童相对于之前的同龄儿童更为早熟，18 岁与 16 岁少年的成熟程度还是远远不同。许多父母并不清楚 PG 级的影片会出现什么内容，也不知道是否能让他们 8 岁或 12 岁的孩子在周六下午独自一人去看 PG 级影片。

1972 年，人们进行了解决该问题的初次尝试：电影工业在 PG 分级标志旁边添加了以下提示：有些内容不适合儿童。虽然人们要求美国电影协会以欧洲电影分级制度为榜样，将未成年人分为儿童 (12 岁及以下) 和少年 (13—16 岁)，但到 1984 年夏天之前协会一直没有新的举动。

1984 年 6 月，《夺宝奇兵：魔域奇兵》(*Indiana Jones and the Temple of Doom*) 和《小魔怪》两部影片上映，评论家和众多孩子的父母亲一样，立刻对影片中表现的暴力镜头的数量和激烈程度作出了负面的评价。1984 年 6 月 1 日，美国电影协会制定出了一个新的 PG–13 级 (涵盖 PG 和 R 级之间的灰色地带)，目的在于警示父母在允许孩子观看此类影片时应格外慎重 (图 15.6)。

因为影院经营者不愿实施第二次限制性分级，对观众年龄进行限制，PG–13 这一分类法干脆将控制低龄观众的负担推给了父母，这一思想与美国电影协会自 1968 年以来一直宣扬的方针一脉相承。尽管 PG 级分类令人困惑，但 1980 年之前的全国调查表明，公众对 MPAA 分级制度相当满意——每五人中有三人表示认同。而且

图 15.6 对于青少年来说过于激烈

史蒂文·斯皮尔伯格的影片《夺宝奇兵：魔域奇兵》和乔·丹特（Joe Dante）的影片《小魔怪》因为片中激烈的暴力镜头招致很多批评，导致了 PG–13 级的出台。

PG–13 级似乎消除了 PG 级和 R 级之间的灰色地带。然而，一些对该制度持批评意见的人士则不这么认为。2002 年 6 月，当影片《王牌大贱谍 3》（*Austin Powers In Goldmember*）上映时，《时代》周刊评论家理查德·科利斯（Richard Corliss）发表了一篇文章，抗议美国电影协会如此愚蠢、粗俗，将影片评为 PG–13 级。他以令人信服而又诙谐的笔调写道："以前，粗俗的幽默和暴力通常会使影片得到 R 级。但现在，要想得到 R 级，必须拿出真正出格的东西，比如裸体女人。"他做出如下结论：

> 随意而猥琐的 PG–13 级让真正的成人影片成了濒危物种。如果连我们最具影响力的电影制作者都不敢制作 R 级影片，美国电影又怎么会成熟？看着《王牌大贱谍 3》长大的年青一代长大后又能够看什么？想看什么？[4]

在银幕背后，分级委员会对电影业拥有的权力仍构成了某种形式的审查，因为委员会将不断干涉影片的创作过程。影片的评级对影片是否能取得商业成功具有巨大的影响。一个 R 级会减少影片 20% 的潜在观众，而一个 NC–17 级会减少 50% 的潜在观众。为了避免潜在观众的自动流失，电影制片厂和制片人、导演签订的合同明确规定：在"影片提交之前"[5]，必须避免被评为 NC–17 级，或必须保证影片被评为 G 级或 PG 级。这种合同迫使制片人进行所有必需的修改以获得理想的评级。如果制片人无法确保得到能接受的评级，电影制片厂有两种选择。它可以拒绝接受提交的影片（当然也拒绝支付制片人和导演片酬），或者接受该影片，并行使进行"必

[4] Richard Corliss, "This Essay Is Rated PG-13," *Time* (July 29, 2002), p.70.

[5] Stephen Farber, *The Movie Rating Game* (Washington, DC: Public Affairs Press, 1972), p.117.

需的或有利的修改、改动或删减一些情节……”[6] 的权利以获得可接受的评级。这样，如果导演或制片人不能保证在影片提交给电影制片厂之前获得合同规定的评级，就会失去创作上的控制权。

为了避免在制作的最后阶段失去创作上的控制权，制片人和导演经常会提前将剧本提交给 MPAA 规范和评级委员会进行审批，以便在影片开拍之前先把评级问题解决。规范和评级委员会在对影片的修改提出建议的过程中，就通过对剧本和影片终稿的修改，亲身参与了影片的制作过程。虽然这种审查来自经济压力而不是社会压力，它们依然是现实存在的某种形式的审查，并与 1930 年的《电影制片法典》有些许共同之处。

没有获得理想评级的制作人可以选择对规范和分级委员会的裁决进行上诉。MPAA 规范和评级申诉委员会设在纽约，它独立于规范和评级委员会。当一部影片的评级被提起申诉时，申诉委员会先放映该影片，在进行投票表决之前，会听取反对该评级的电影公司与规范和评级委员会的辩论。原有评级很少被推翻。在 MPAA 分级制度生效的最初 3 年里，31 起申诉中只有 10 起成功翻案。1974—1980 年期间，在大约 2500 部被评级的影片中，只有 7 部影片申诉成功。

也许迄今为止，被申诉委员会改判的最成功的申诉当数大卫·里恩的影片《瑞安的女儿》(*Ryan's Daughter*)，一部米高梅公司的影片。当影片被评为 R 级之后，公司威胁脱离美国电影协会，声称 R 级分类将极大地限制这部在当时成本高昂 (1000 万美元) 的影片的观众，从而使公司的生存受到威胁。在这个历史悠久的大型电影公司的巨大压力下，评级委员会将影片《瑞安的女儿》的评级改为 PG 级，这样他们就不会因为一个资深电影公司的倒闭而受到良心的谴责。派拉蒙影业公司在为影片《长征万宝山》(*Paint Your Wagon*) 作类似的申诉时也处在严重的财政危机中，但是申诉委员会两次拒绝了将影片评为 G 级的请求。

其他一些重要影片的评级也曾发生变化。《午夜牛郎》在 1969 年刚出品时被评为 X 级，在仅仅剪去几秒钟的暴力镜头之后被重新评为 R 级。同样的，影片《发条橙》最初被评为 X 级，剪去几秒钟的暴力情节后变成了 R 级 (但在很多年内，影片仍无法在英国合法上映)。《周末夜狂热》原为 R 级，删除了令人反感的语言后以 PG 级重新发行，以利用它对“17 岁以下人群”的吸引力。《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*) 刚在影院上映时为 X 级，经过剪切后，以 R 级在有线电视上重新发行，但已失去了原版的震撼力。

更近一些的例子是，史蒂文·斯皮尔伯格希望将影片《鬼驱人》(*Poltergeist*) 的评级从 R 级改为 PG 级的请求获得了批准，而影片《独行侠野狼》(*Lone Wolf*

[6] Stephen Farber, *The Movie Rating Game* (Washington, DC: Public Affairs Press, 1972), p.117.

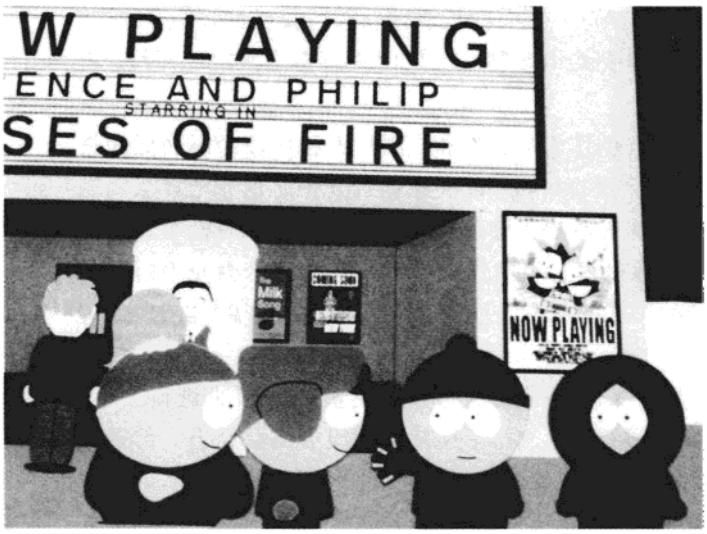


图 15.7 “呃哦，肯尼会被羞死！” 一些观众和影评家将广受欢迎的、被评为 R 级的动画片《南方公园》(*South Park: Bigger, Longer & Uncut*) 称为卑鄙、可耻、不道德的影片。但或许再也没有任何东西能比这更令特立独行的影片创作者特里·帕克 (Trey Parker) 和马特·斯通 (Matt Stone) 感到快活、开心和满意。

McQuade) 因其中的暴力情节而被评为 R 级，经演员查克·诺里斯 (Chuck Norris) 申诉说影片中的暴力情节“具有类似于约翰·韦恩西部片中程式化的特征”后，被委员会改成了 PG 级。布莱恩·德·帕尔玛 (Brian De Palma) 为了避免把他的影片《疤面煞星》评为 X 级，进行了长期而艰苦的斗争，并减去了一些暴力场景。德·帕尔玛为了给尼古拉斯·凯奇主演的影片《蛇眼》(*Snake Eyes*) 争取一个 PG–13 级，而不是 R 级，也曾与评级委员会进行过类似的斗争，因为他有合同义务必须向派拉蒙影业公司提交具有 PG–13 级的影片。评级委员会曾以《南方公园》的原有副标题过于下流为由加以拒绝，影片创作者则代之以一个可能更为不雅的标题“更大、更长而一刀未剪”，并轻松获得批准，从而进行了报复 (图 15.7)。

为了适应现代社会中不断变化的家长观念，评级委员会近年来表示：它对暴力限制更严格，而对裸体和肉欲则相对较温和。用分类和评级委员会前主席理查德·赫夫纳 (Richard Heffner) 的话来说，就是：

> 几年前，若有裸体镜头出现，影片会自动被评为 R 级，今天可能被评为 PG 级，但是暴力经常被评为 R 级，而这在以前没有严格限制。这是我们察觉到家长们对这一类主题的态度发生变化的结果。[7]

但是科比·迪克 (Kirby Dick) 于 2006 年拍的关于 MPAA 评级委员会的纪录片《影片未分级》(*The Film Is Not Yet Rated*)，却表达了不同见解。

[7] “What G, PG, R, and X Really Mean,” *TV Guide* (October 4, 1980), p.44.

只要评级委员会紧跟家长观念的变化，它就可以继续充当控制电影的有效工具，一如它成立之初所设想的那样。然而，一些电影制作者和制片厂学会了充分利用委员会成员的不断变动，来获得想要的评级。独立导演兼编剧尼尔·拉布特（Neil LaBute）拍摄的首部作品，R 级影片《男人最贱》（*In the Company of Men*）在观众和评论家中引起极大的争议，其第二部作品《挚友亲邻》（*Your Friends & Neighbors*）更是获得了 NC-17 的评级。拉布特对影片被贴上这个标签感到极为不满，他说，他和赞助商只是“等待这一届评级委员会任职到期，新一届成员上任，然后经申诉得到了 R 的评级。新的做法是：尽早提交影片，等待这一届任职到期，再作尝试，仅此而已”。[8]

六、审查制度与在电视上播放的电影

审查制度给众多在电视上播放的故事片带来了很多麻烦。在过去，令人反感的片段只是被简单地剪掉，以免被电视观众看到。人们尝试过某些做法，例如给同一部影片拍摄两个版本：一个以电影市场为目标，通过电影评级规范来限制观众；同时为电视市场提供一个未经审查的版本，不限制观众类型。在性爱情节、裸体、粗俗语言和暴力情节的处理上，电视版和影院版相比会有根本的不同。剧情可能发生十分巨大的改动，以至于两个版本很少有共同之处。

今天，如此极端的变化并不常见，但在拍摄一部明确会在电视网络播放的影片时，通常会拍摄“遮挡镜头”以替代那些露骨表现性爱或含有污秽语言的镜头。通过这种方式，可以为电视网制作出更为温和的版本。1979 年，当初被评为 R 级的影片《周末夜狂热》经过重新剪辑被评为 PG 级，不但在影院中重新上映，还得以在电视中播放。

当有线电视网觉得父母应当对年轻子女观看某些电影进行特别关注时，就会用一种电视分级符号，如“TVMA”，对具有不雅语言或成人内容的影片作特别警示。但是通常来说，除非影片经过剪辑至少达到 PG 标准，否则不会在有线电视上出现（图 15.8）。但如果有线电视网对影片数量的追求超过了对质量的判断，从而安排一部并不适合剪辑为 PG 级的 R 级影片上映，就会出问题。影片《冲突》（*Serpico*）为了消除粗俗语言而进行了剪辑，结果失去了粗粝的冲击力，情节也几乎失去了连贯性（图 15.9）。粗俗可笑的影片《动物屋》（*Animal House*）按要求大肆删剪后被砍去了 11 分钟的镜头，变得支离破碎（图 15.10）。然而，近些年来，有线电视频道中诸多有争议的流行节目，如家庭影院频道（HBO）的《监狱风云》（*Oz*）、《六英尺下》（*Six Feet*

[8] Neil LaBute, quoted in “Rebel Yells: Vanguard Round-table,” *Premiere* (October 1998), p.44.

图 15.8 从 G 级到有线电视——一些精心选择的词语
在影片《大地惊雷》(*True Grit*)中，在取下口中的缰绳、不顾一切冲向拉克·内德·佩珀(Luck Ned Peper，罗伯特·杜瓦尔饰)和他的同伙之前，鲁斯特·考班(Rooster Cogburn，约翰·韦恩饰)向他们宣战，其中有提及恶棍佩珀的母亲的肮脏刻薄的言辞。1970 年代影片在 NBC 上播放时，以短促高音的哔哔声代替了这些污言秽语；1995 年在特纳电视网(TNT)上播放时则保留了这些话。

图 15.9 从 R 级到有线电视——大量精心选择的词语
在影片《冲突》中，艾尔·帕西诺主演一个身处腐败体制中的正直警察。影片脚本充斥着脏话，为了满足有线电视播放要求进行了相应的删剪，却破坏了这部严肃的现实主义影片的表现力。

图 15.10
对性与低俗幽默的审查
影片《动物屋》为了符合有线电视播放标准，剪去了 11 分钟的镜头，几乎破坏了影片低俗幽默的特征，并使情节变得支离破碎。

Under）、《黑道家族》（*The Sopranos*），娱乐时间电视网（Showtime）的《同志亦凡人》（*Queer as Folk*）和《单身毒妈》（*Weeds*），迫使电视网对播放剧集和长片的标准作出重大的修改。

七、在规范和分级制度之外

电影工业试图推行规范和分级制度，以抵消对影片进行某种形式的审查的要求，但某些社会团体并不认为规范和分级制度符合他们的意图。涉及宗教题材的影片经常会激起观众激烈的批评。宗教领袖和他们的支持者们不时通过对某部影片的谴责给影片施加某种非正式的审查。这类审查的一个典型例子是 1988 年马丁·斯科塞斯的影片《基督的最后诱惑》（*The Last Temptation of Christ*，图 15.11）的遭遇。

影片呈现了一个并非完美的基督，使基督教原教旨主义者感到愤怒，在计划放映该影片的影院前举行抗议和抵制活动。抗议的结果是，许多影院从放映计划中撤除了该影片。美国南部和中西部基督教会影响力较强的几个州就没有举办该影片的商业放映活动。出于对该影片的强烈反感，许多抗议者指控环球影视的犹太裔领导层密谋攻击基督教，呼吁人们抵制环球影视公司的所有影片。影片向全国各地音像零售商的发行也是悄然进行，没有新片发行通常会有的投环套物游戏之类的宣传活动。虽然许多零售商购买了录像带用于租赁和转售，他们也只能私下进行买卖，以防社区内的公众强烈抗议。

斯科塞斯的这部被评为 R 级的影片，并未受到正式的或法规上的审查，它的遭遇却是美国社会中存在的非官方审查的典型例子。有一个不成文的规范在对那些冒犯公众（至少是部分公众）的道德情感的影片发挥作用。在很多地区，社区领袖和剧院经理经常达成一致，拒绝放映 NC–17 级的影片或其他颇有争议的电影，以避免公众抗议或更多的官方审查。

然而，近几年仍发生了相当多的抗议。查尔斯·里昂斯（Charles Lyons）在他的文章《抗议的矛盾》（The Paradox of Protest）中说到，对于一个合理的“文化气候”来说，免除审查的自由和“规则”一样必不可少：

> 1980 到 1992 年间关于电影审查制度的辩论反映了一种在性、种族、家庭观念和同性恋等方面存在冲突的文化。它们也展现了文化领域内正在进行的政治斗争。社会和艺术方面类似的冲突贯穿于整个人类历史中……在那些对影片提出抗议的群体中——左翼的有反对色情的女权主义者、亚裔美国人和男女同性恋者；右翼的则是宗教团体——宗教团体是唯一取得某种审查资格的群体……与新出现的基督教右翼相关。

图 15.11 非官方审查

马丁·斯科塞斯的影片《基督的最后诱惑》(威廉·迪福 [Willem Dafoe] 饰演耶稣基督，上图) 冒犯了全美国的原教旨主义宗教团体，因为它把耶稣描绘成一个与各种诱惑作斗争的凡人。尼古拉斯·雷 (Nicholas Ray) 的影片《万王之王》(*King of Kings*，1961，由杰弗里·亨特 [Jeffrey Hunter] 主演，下左图) 表现了一个更为传统的耶稣形象，没有引起任何愤怒。在 2004 年，梅尔·吉布森的影片《耶稣受难记》(下右图为饰演耶稣的詹姆斯·卡维泽 [James Caviezel])，尽管因其超级暴力血腥的场面被评为 R 级，仍将传统基督教机构作为影片发行网络的主要构成部分。

然而，后来查尔斯·里昂斯又评述道：

> 在亚裔美国人和同性恋组织分别对影片《龙年》(*Year of the Dragon*) 和《本能》(*Basic Instinct*) 进行抗议之后，这些选民发现，好莱坞更乐于听取他们的意见了……各种团体会挥舞标语牌、高喊口号抗议某部他们不喜欢的影片，而很显然抗议的后果无法预料。那些来自右翼宗教团体的抗议可能招致对影片的兴师动众的审查；而左翼团体的抗议则可能制造一种氛围，使对影片的压制合法化，并推动自我审查。[9]

八、改变对性、暴力和粗口的处理方法

与一般人的看法相反，电影不会制造暴力、性，甚至是粗俗的语言。小说、戏剧早在第一部电影拍摄之前已经使用过这些素材。在任一时期，任何一种艺术形式，无论它是否受限于正式的审查法规，都有它自身的标准来衡量什么能接受什么不能接受。接受水平反映了所谓的社会时尚。它们促生了一些现实主义的表现模式，而这些表现模式的形成过程就像决定裙子下摆的适当长度那样——要看其他人怎么做。因此，在某种程度上，暴力、性和粗口在影片中出现，并非仅仅为了取得令人震惊的效果，而是因为它们的出现是流行的时尚。如果它们不流行，我们就会对这些镜头感到厌恶，不会再去看电影了。

现实主义模式确实会发生变化。当一部具有突破性的影片获得巨大成功，它就创立了新的流行式样，后来的模仿者会将它当作标准来看待。例如，让我们考虑一下表现中枪死亡的写实主义手法是如何演变的。影片《一个国家的诞生》中，在南北战争的战役中被击中的人，通常是双臂上扬，歪向一边倒地而死。到 1940 年代，B 级西部片中牛仔中枪后只手捂胸（通常就是受伤之处）然后向前一头栽倒。在 1950 年代，影片《原野奇侠》则建立了另一种风格，被恶徒杰克·帕兰斯开枪击中的受害者，在子弹的冲击下，向后倒退 3 米，倒栽入泥潭中。在 1960 年代，影片《邦妮和克莱德》引入了一种慢动作的死亡之舞，同时子弹洞穿衣服和身体并炸出很多洞眼。当一部具有里程碑意义的影片如《邦妮和克莱德》或《天生杀人狂》中引入新的感官效果后，若观众在随后的其他影片中没有感受到这种强化的真实，就会觉得上当受骗。

在性行为的含蓄表现方式上，类似的变化从影片《人猿泰山》(*Tarzan, the Ape*

[9] Charles Lyons, in Francis G. Covares, ed., *Movie Censorship and American Culture* (Washington, DC: Smithson-ian Institution Press, 1996), pp.309–311.

图 15.12 主题方面的谴责

有时，仅仅是影片的主题（例如恋童癖）而不是处理方式，就会使影片招致审查——无论是积极的还是消极的——或半心半意的赞扬。下面就是两个典型的例子：托德·索隆兹的影片《爱我就让我快乐》（由迪伦·贝科 [Dylan Baker] 领衔主演父亲 / 精神病专家 / 娈童者）和艾德里安·林执导的改编自弗拉基米尔·纳博科夫（Vladimir Nabokov）的小说《洛丽塔》的同名电影。在《洛丽塔》中，影星杰里米·艾恩斯（Jeremy Irons）扮演汉伯特（Humbert），多米尼克·斯万（Dominique Swain）则扮演他迷恋的对象（如图所示）。

Man，1932）到《巴黎最后的探戈》（1973）再到《断背山》（2005）也有迹可循；而在粗口的处理方式上，从《乱世佳人》到《疤面煞星》再到《贵族》（*The Aristocrats*，2005）中，也能看出类似变化。尽管如此，现代美国文化对电影的明显的宽容显然仍有一定的限度。托德·索隆兹（Todd Solondz）充满争议的影片《爱我就让我快乐》（*Happiness*，1998，其中有一个娈童癖的父亲）以及他后来的作品《回文》（*Palindromes*，2005）发行时没有得到美国电影协会的评级（为索隆兹预料之中）。艾德里安·莱恩（Adrian Lyne）于 1997 年花 5000 万美元重新拍摄的斯坦利·库布里克的影片《洛丽塔》（图 15.12）从未获得在美国国内影院全面发行的权利，而是心甘情愿地在有线电视的“娱乐时间电视网”中播放，颇具讽刺意味。而“娱乐时间电视网”在自己的广告中也暗示，在美国影视娱乐界中，只有他们有勇气播放本真粗粝且优秀的影片。但是在 2001 年戏剧性的影片《长岛迷情》（*L. I. E*）中，著名演员布

图 15.13　平衡很重要

在影片《长岛迷情》的这张剧照中，保罗·弗兰克林·达诺（Paul Franklin Dano）扮演的一名学生正摇摇欲坠地横卧在跨越长岛高速公路的栅栏上。他就住在公路附近，亲生父亲对他不闻不问。在他的年轻生命中，他徘徊挣扎于混乱的家庭和由一个貌似可敬的陌生人主动提出建立的养父子般的危险关系之间。

里安·考克斯（Brian Cox）饰演一个富有魅力的男童性癖好者，该片以 NC–17 的评级上映，引起的争议也相对较小（图 15.13）。

当然，涉及电影审查的众多争议仍在不断上演。例如，独立制作人道格·艾奇森（Doug Atchison，2006 年拍摄《阿基拉和拼字比赛》[*Akeelah and the Bee*，PG 级]），在《电影制作人》（*MovieMaker*）杂志上发表文章，描述了他自身的经历以及制片人埃里克·华生（Eric Watson）在制作达伦·阿罗诺夫斯基执导的影片《梦之安魂曲》（*Requiem for a Dream*）时的经历，指责美国电影协会在推行一种金钱至上和屈从权力的偏见。在文章最后，艾奇森强调："真正的问题在于评级委员会对影片采取的秘而不宣的、前后矛盾的、令人困惑的评估方式。"他引用了华生的原话，后者质疑为什么"制片厂拍摄的道德极度败坏的影片可以凭借其金钱和政治力量而得以毫发未损地发行，而触及强烈道德主题的独立影片却要充当替罪羊"？[10]

2003 年，一场围绕电影审查的重大辩论在好莱坞八大电影制片厂和各个私营企业主中间轰轰烈烈地展开。辩论主题为是否任何人都有合法权利修改、重新包装并

[10] Doug Atchison, "Separate and Unequal? How the MPAA Rates Independent Films," in John Landis, ed., *The Best American Movie Writing 2001* (New York: Thunder's Mouth Press, 2001), p.69.

销售那些经过“净化”、专为“现有的”（常常是基于宗教因素的）观众制作的录像带和 DVD。与 1980 年代电影公司为了争取对黑白影片的自由染色权进行的抗争类似，这场战役最终可能也会偃旗息鼓、无果而终。同时，CleanFlicks 和 Trilogy Studios 等机构则迫不及待地推销他们特殊的电影剪辑版本。此外，他们还销售“电影屏蔽”（Movie Mask）或“清理播放”（Clear Play）等软件。他们建议，观众可以凭借这些软件避免电影中模仿现实生活的性和暴力，以及其他所有“罪恶的”感官享受或不愉快感。[11] 但是 2006 年 6 月初，美国科罗拉多地区法院判决这些公司必须立即停止他们的商业“净化”活动。对于那些极其需要指导以确定哪些影片适合子女观看的父母，一个替代的办法是在 screenit.com 等网站上查看关于一部影片的尽量“公正”的描述。

然而，电影审查所面临的最根本的挑战似乎不在于公众道德或合法性问题，而在于个人品位、美学或其他领域。举一个比较适当的例子：人们对拉里·克拉克（Larry Clark，曾拍摄《半熟少年》[*Kids*]）所拍的引起巨大争议的影片《半熟少年激杀案》（*Bully*）有着不同的评论。这部影片没有得到评级，其内容充满暴力且有露骨的性爱，由年轻演员尼克·斯塔尔（Nick Stahl）、碧悠·菲利普斯（Bijou Phillips）、雷切尔·米奈（Rachel Miner）和布拉德·兰弗洛（Brad Renfro）主演。考虑到该影片取得的成就，罗杰·伊伯特给出了自己的最高评级，四颗星，并称之为“一部自成一系的大师之作，对完全忽略了孩子的存在的社会提出了令人恐惧的控诉，也是对缺乏逃离现实的想象力和勇气的孩子们的控诉”。[12] 而与此评价截然相反，罗·卢曼尼克（Lou Lumenick）在《纽约邮报》上发表评论声称，《半熟少年激杀案》“完全是一个令人厌恶的无聊的作品，更多地体现了现代电影制作中的价值缺失，而不是表现半熟少年的任性”。他补充说：“我并无冒犯之意，但该影片几乎让我希望以前的天主教良风团 [Legion of Decency，天主教电影审查机构，成立于 1934 年，运行了三十多年] 仍然存在，并给克拉克先生以鞭打之惩罚。”[13]

九、社会问题影片

对严肃认真的学生具有特殊吸引力的一类影片包括社会问题影片，它们较难评价，因为它们很快就会过时。一部影片可能在几年后就过时甚至与社会毫不相干了。

[11] See Rick Lyman, “Hollywood Balks at High Tech-Sanitizers,” *The New York Times* (September 19, 2002), *www.nytimes.com/2002/09/19/movies/19CLEA.html.*

[12] Roger Ebert, “Bully” (July 20, 2001), *www.suntimes.com/ebert/ebert_reviews/2001/07/072001.html.*

[13] Lou Lumenick, “True Tale of Sex, Violence, Murder, and Horrible Filmmaking,” *The New York Post* (July 13, 2001), *www.nypost.com/movies/29179.htm.*

图 15.14　精力充沛的无聊

在丹尼·博伊尔的社会问题影片《猜火车》中，伊万·麦克格雷戈（Ewan McGregor）和他的同伴带着自甘堕落的兴奋一头扎进位于苏格兰爱丁堡的毒品交易的地下场所。

这种情况发生于影片所抨击的问题已经得到消灭或纠正。在某种意义上讲，只有在影片未能实现其目的的情况下，一部社会问题影片才能拥有持久的生命力，因为一旦所描述的问题不复存在，影片的影响力就会消失。探讨一个涉及范围狭小的、热门的或与时代结合非常紧密的问题的影片更是如此。问题越具有普遍性，影片的影响范围越广；进行改革的阻力越大，抨击该问题的影片的寿命越长久。只要该社会问题没有绝迹，影片就有现实意义。因此，只要我们的社会继续歧视精神疾病和心理治疗，那么诸如《毒龙潭》（*The Snake Pit*，1948，由奥莉维娅·德·哈维兰 [Olivia de Havilland] 主演）之类的影片就会继续保持影响力。针对我们社会中不断出现的吸毒和酗酒现象，奥托·普雷明格的影片《金臂人》（*The Man With the Golden Arm*，1995）和比利·怀尔德的《失去的周末》（*The Lost Weekend*，1945）虽然已经过时，仍能使我们感到不安和触动，尽管已有更新、更生动的影片探讨这些问题，包括《毒网》（2000），《猜火车》（*Trainspotting*，1996，图 15.14）和《离开拉斯维加斯》（*Leaving Las Vegas*，1995），等等。

偶尔，倘若一部关注社会问题的影片具有很强的艺术效果，它就不再仅仅是一种推动社会变革的工具，而会比它所抨击的问题具有更强的生命力。鲜明而难忘的人物形象和优秀的故事情节使社会问题类影片经久不衰，即使它们所处理的具体问题已经不再具有现实意义。当然，说到这一点，约翰·福特对约翰·斯坦贝克的著作

《愤怒的葡萄》(1940)的成功改编就是一个极好的例子。近几年来可以被称为“社会问题”影片的包括:《烟火讯号》(*Smoke Signals*,图 15.15),审视了当代美洲印第安人的生活;表现因纽特文化的《冰原快跑人》(*The Fast Runner[Atanarjuat]*,图 15.16),对其表现对象的生活困境更多地进行了纯粹的描述而不是议论。

正如我们在本章前几节所讨论过的那样,美国社会中的现实主义手法确实发生了变化。这一事实可以解释电影观众为何在过去几年中,对纪实电影别具一格的效果发生了浓厚的兴趣,尽管这种兴趣来得太迟。隐私的标准已经改变,观众在众多文化领域都对这种“现实主义”的方式越来越着迷,因为这种窥阴癖的形式能让我们真切地窥探无论是名人还是“普通大众”的个人生活。当然,根据可能的最宽泛的定义,几乎所有的纪录片天生就是“社会问题”影片。

埃里克·巴诺(Erik Barnouw)在《纪录片:非虚构影片的历史》(*Documentary: A History of the Non-fiction Film*)一书中认为:“真正的纪录片导演对于他们在影片画面和声音中发现的东西有一种执著的偏爱——对他们来说,这些东西比他们能够创作的任何东西更有意义。”[14] 巴诺把纪录片导演的角色定义为预言家、探险家、编年史学者、画家和催化剂,这表明不同的纪录片导演在决定如何使用这些现成的“图像和声音”时会有很大的差别。事实上,虽然对纪实材料的处理有多种可能性,下面两种方法典型地代表了两个极端的不同结果:电影制作者或者对纪录片主题进行清晰连贯的阐释,或者极力避免这种一致性。

第一种类型,即主题纪录片导演,或许在政治宣传类影片的创作者身上体现得最为生动形象。例如,雷妮·瑞芬斯塔尔(Leni Riefenstahl),阿道夫·希特勒的官方影片制作人,制作了很多规模宏大的影片,包括记录了 1934 年希特勒在纽伦堡再次崛起的《意志的胜利》(*Triumph of the Will*, 1935),以及以很长的篇幅和宏伟的风格记录 1936 年柏林奥运会盛况的《奥林匹亚》(*Olympia*, 1936)。至少在它们最初的版本中,这些影片试图让观众对第三帝国的杰出成就深信不疑。虽然对于此类宣传片的真实效果有许多争议,这两部影片的意图却是不言自明。然而,雷妮·瑞芬斯塔尔尽管有时会承认自己有点幼稚,仍坚称自己纯粹是出于艺术兴趣而不是政治意图。有趣的是,在 1993 年瑞·慕勒(Ray Muller)拍摄的影片《瑞芬斯塔尔壮丽而可怕的一生》(*The Wonderful Horrible Life of Leni Riefenstahl*)中,她大声疾呼自己是无辜的——而该片又成为一部主题纪录片的典型例子。

这一类影片的其他优秀范例包括迈克尔·摩尔(Michael Moore)拍摄的《大亨与我》(*Roger & Me*, 1989),影片讲述密歇根州的弗林特镇上,通用汽车公司与前雇员之间的关系;以及芭芭拉·库珀(Barbara Kopple)获奥斯卡最佳纪录片奖的《美

[14] Erik Barnouw, *Documentary: A History of the Non-FictionFilm*, 2nd rev. ed. (New York: Oxford University Press,1993), p.348.

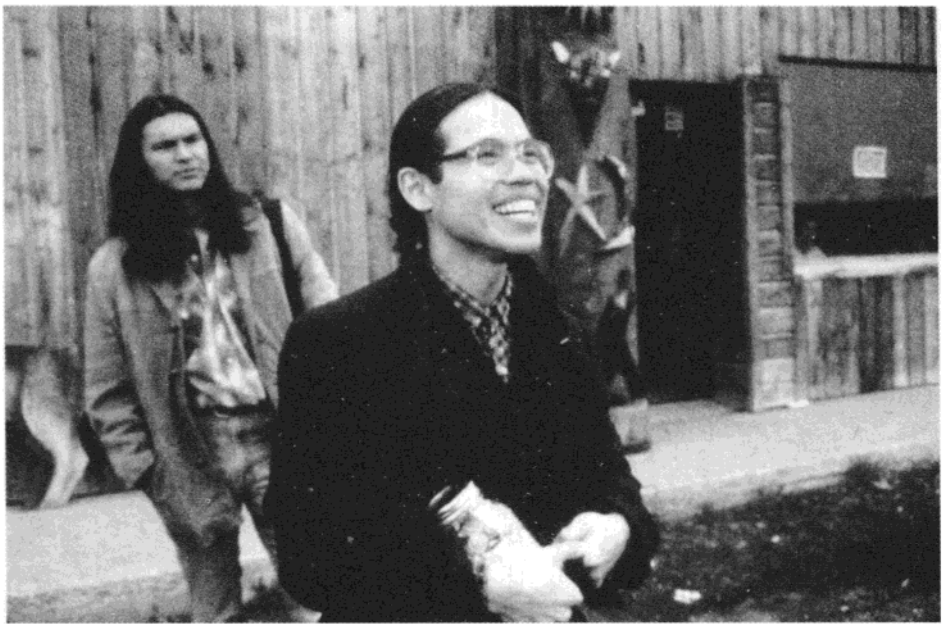


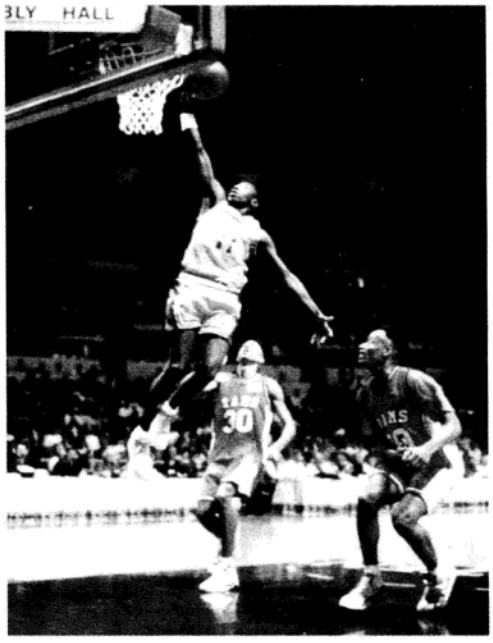
图 15.15　具有历史意义的美洲印第安人电影

《烟火讯号》这部由诗人、小说家舍尔曼·艾力克西（Sherman Alexie）编剧，克里斯·埃尔（Chris Eyre）导演，于 1998 年出品的喜剧影片，是一部完全由美洲印第安艺术家创作的长片。

图 15.16　因纽特历险记

上图是导演扎查理亚斯·库努克（Zacharias Kunuk）独一无二的、描述因纽特文化的影片《冰原快跑人》中最具鲜明风格的画面。该影片并不完全是纪录片，但又明显区别于虚构影片。

真实的银幕生活



今天，当我们提到纪录片这种电影形式时，我们必须承认它既是电影之本，又新颖独特。实际上，那些最早的影片产生于我们所称的创作者的记录冲动，他们只是希望记录生活，仅此而已。但是作为一种电影类型，纪录片一直以来都是所有能够看到的影片中最缺乏资金、宣传、评论和关注的类型。

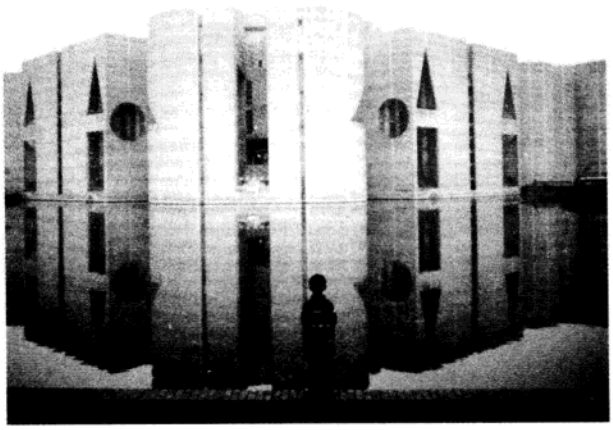
当然，电视革命有助于改善这一局面。例如由斯蒂夫·詹姆斯（Steve James）执导、广受好评的影片《篮球梦》（*Hoop Dreams*，1994），就受到了成千上万热心电视观众的追捧——无论他们是否是高中篮球赛的球迷。

然而在公众眼里，纪录片仍然是一个备受冷落的电影类型，部分原因是他们认为纪录片的趣味性不如虚构故事片。此外，在一年一度的奥斯卡奖的角逐中，纪录片制作者有时对评选过程表现得漫不经心且不负责任，这进一步降低了纪录片的声望和重要性。这种对电影的成见令人遗憾，因为纪录片具有获得成功的实力。当纪录片以最佳方式来表现时，不仅可以组织、阐述并保留“真实”，而且也能具有极好的娱乐性。但是来看纪录片的观众会自然而然地带有一种与漫不经心观看虚构故事片的观众不同的期望。换句话说，在普遍忽略其艺术性的同时，观众对纪录片却有更高的要求。

纪录片这个称呼本身也会产生误导，它掩盖了潜藏在这种形式内部的复杂性。1930 年代，英国电影制作人约翰·格里尔逊（John Grierson）创造了该词，用以描述关注社会现实的一类影片，此后该词的内涵又得以扩展，开始强调影片的美学特征。在这种艺术形式的发展初期，最著名的实践者罗伯特·J. 弗拉哈迪（Robert J. Flaherty）在影片《北方的纳努克》（*Nanook of the North*）和《摩拉湾》（*Moana*）——分别讲述爱斯基摩人和波利尼西亚人的生活——等作品中，从社会学的角度剖析了异族文化。但是弗拉哈迪逐渐意识到，电影，即使是纪录片，也并非仅仅记录客观现实。就像纪实文学一样，纪实影片也不可避免地会表现创作者的主观设想。约翰·格里尔逊最终也明确承认，该影片类型需要打破想要对人说教的启蒙主义枷锁，他评论道：

> 毕竟，纪录片的初衷只是希望以任何一种冲击人们的想象力、增强人们的洞察力的方式将我们这个时代的事件搬上银幕。从某个层次上看可能是新闻式的眼光，在另一层次上可能是诗歌和戏剧的眼光，在第三个层面上它的艺术性可能仅仅体现在阐述的条理性上。

纪录片创作者经常反复解释什么是“我们这个时代的事件”，同时，他们把传统探索延伸到现代社会亚文化中去。例如，斯泰西·佩拉塔（Stacy Peralta）拍摄的《狗镇男孩》（*Dogtown and Z-Boys*），把我们带入“泽飞儿滑板组合”（Zephyr Skating Team）的世界里。影片讲述了 1970 年代初，一群南加州少年把冲浪运动转移到滑板上，并对该运动进行变革的故事。大卫·梅瑟斯（David Maysles）和艾伯特·梅瑟斯（Albert



Maysles）导演的《灰色花园》（*Grey Gardens*，1976）则让我们走进并耐心地审视伊迪思·布维尔·比尔（Edith Bouvier Beale）和她那已成年的女儿“小伊迪”的奇特而复杂的生活。这些纽约州东汉普顿上流社会的没落贵族，居住在一座衰败的、肮脏不堪的大厦内。埃罗尔·莫里斯（Errol Morris）的纪录片《天堂之门》（*Gates of Heaven*，1978）通过描述两个加利福尼亚宠物公墓、其经营者及客户，向我们展示了动物殡葬业的故事。弗雷德里克·怀斯曼（Frederich Wiseman）制作的既经典而又引起极大争议的《提提卡失序记事》（*Titicut Follies*）则向我们展示了一所精神病治疗机构的内部世界。而纳撒尼尔·康则通过《我的建筑师》带我们经历了一场壮丽的电影之旅，这位康的私生子力图通过影片展现其父亲——世界著名建筑师路易斯·康个人及事业上的精华。维尔纳·赫尔佐格的《灰熊人》（*Grizzly Man*，2005）让观众产生了被凶残的灰熊生吞活剥的感觉。虚构的故事片也可表现类似的人物（如影片《蓝色激情》[*Blue Crush*]中的冲浪者，还有《飞跃疯人院》中的精神病人），但听到真实人物讲述他们的故事实在引人入胜。

来源：Bluem, A. William.*Documentary in American Television:Form, Function, Method.*New York: Hasting House, 1965.

国哈兰郡》(*Harlan Country, USA*),该片描述了肯塔基州东部矿工们那似乎永无休止的工会斗争。虽然库珀后来再获学院奖的作品《美国梦》(*American Dream*)在叙事角度上更为精巧复杂,它仍然清楚地表现了明尼苏达州哈默肉制品厂罢工事件中各方的痛苦和失落。罗杰·伊伯特评论道,在《美国梦》中,"人物是如此的真实,以至于影片中大多数角色看起来如同生活在那个时代一样"[15]。

反主题型纪录片则力图避免对影片的主题作出判断,而是尝试着仅仅对其进行描述。其中最好的例子——除了《失衡生活》(1983)等实验电影之外——是弗雷德里克·怀斯曼的系列作品。在讲述艾达·威尔斯(Ida B. Wells)在芝加哥的发展经历的《公共住房》(*Public Housing*, 1997)和讲述马萨诸塞州一所精神病院中的群体的故事的《提提卡失序记事》(1967)等纪录片中,这位多产的纪录片导演运用**直接电影**(direct cinema)的拍摄方式,给观众一个客观视点来观察和理解这些几乎被禁止进入的世界。然而,埃里克·巴诺对此评论道:

> 从观察者角度拍摄的纪录片导演们面临的问题之一,就是当摄影机镜头对准某个事件时,会对事件进程产生多大程度的影响。一些制作者,如[史蒂芬·]理科克(Stephen Leacock)和[路易·]马勒(Louis Malle)对此表示担忧。其他人——如[阿瑟·]梅勒斯(Arthar Mayles)和怀斯曼则试图减少相关影响。另一些制作者如著名的让·鲁奇(Jean Rouch),则抱另一种看法。鲁奇坚持认为摄影机镜头的出现使人们表现得比没有镜头的情况下更接近本性。[16]

由迈克尔·艾普特(Michael Apted)执导、关于英国儿童生活成长历程的引人注目的系列影片——《7+7》,《21》,《28》,《35岁起》,《42岁起》,《49岁起》——似乎证实了鲁奇的看法,从艾普特后期的人物访谈记录上来看更是如此。在访谈中,他使用**真实电影**(cinéma vérité)的拍摄手法,这种手法被认为是"不加修饰、非戏剧化、非叙述性的"。[17]虽然,有时他的在场会激起拍摄对象的动作,而不是被简单地观察和记录。

大多数纪录片制作者将这两种截然不同的方法混合使用。最受欢迎的纪录片之一,泰利·茨威戈夫(Terry Zwigoff)拍摄的《克鲁伯》(1994),从剪辑方式来看,似乎主题鲜明地怀着认同感来描述漫画家R. 克鲁伯和他古怪的家人(图15.17)。然而,最终影片并未强加给观众什么,观众可以自由地作出自己的判断。

然而,就给这种值得尊敬的影片类型注入现代主义的模棱两可特征而言,没人能

[15] Roger Ebert, *Roger Ebert's Video Companion, 1998 Edition* (Kansas City: Andrews and McMeel, 1997), p.23.
[16] Barnouw, pp.251–253.
[17] 同上书。

超越埃罗尔·莫里斯。从被罗杰·伊伯特誉为“有史以来最伟大的电影之一”[18]的《天堂之门》开始，莫里斯以缓慢的制作速度精心创作了其他6部非虚构故事片，确立了自己作为最杰出纪录片导演的地位。在观看《天堂之门》时，我们对其幽默之处心领神会，但是对于应根据影片构建什么观念，我们却不太确定。影片《细蓝线》(*The Thin Blue Line*，1988)因使一个被误判为杀人犯的无辜者获释而名声大噪，但就其拍摄技巧而言——如对犯罪过程的艺术化再现以及菲利普·格拉斯所作的诡异而恐怖的配乐——影片的意图并不明确。

图 15.17　两种方法混合的纪录片

纪录片《克鲁伯》完美再现了行事隐秘而古怪的漫画家R. 克鲁伯及其奇怪的家人令人颇感兴趣的生活，尽管观众需要自己判断影片制作者的意图。

像《细蓝线》这样“构建的”纪录片经常会对它们所表现的过去事件提供有帮助的信息。另外两个能够极好地说明这一特点的作品是《拳王阿里》(*When We Were Kings*，1996)和《特雷门琴》(*Theremin*，1993)。前者在原始照片拍摄21年之后，对在泽尔举行的默罕默德·阿里和乔治·福尔曼之间的重量级拳王争夺战作了仔细的审视；后一部影片则是对电子乐器发明者的致敬。像莫里斯的《细蓝线》一样，《特雷门琴》也解决了一个悬案：经过几十年的猜测，影片最终揭开了影片同名主角列依·特雷门(Leon Theremin)教授的失踪之谜。

埃罗尔·莫里斯的另两部影片融合了更多莫里斯特有的热情和幽默：《时间简史》(*A Brief History of Time*，1992)让观众对理论物理学家斯蒂芬·霍金作近距离的观察；《又快又贱又失控》(*Fast, Cheap & Out of Control*，1997)则对驯狮员、灌木修理艺术家、以小白鼠做实验的科学家、机器人设计师四人之间存在着微妙联系的生活作了深层的思考。在这些作品，以及《弗农，弗罗里达》(*Vernon, Florida*，1981)、《死亡先生：弗雷德·A. 路彻的沉浮》(*Mr. Death: The Rise and Fall of Fred A. Leuchter*，1999)、《战争之雾》(*The Fog of War*，2003)中，莫里斯不断地扩大尝试范围，满足将纪录片拍得和虚构故事片一样情节复杂而引人入胜这一基本愿望。

[18] Ebert, p.806.

纪录片制作者为了增加影片的复杂性和趣味性而经常采用的一种方式，就是自己在影片中扮演角色。有时会通过审视影片故事里的故事这一做法，来制造双重叙述者。在凯文·麦克唐纳（Kevin MacDonald）和马克·卡辛（Mark Cousin）编著的电影评论集《想象现实：纪录电影文选》（*Imaging Reality: The Faber Book of Documentary*）一书中，伊恩·克里斯蒂（Ian Chrisie）评论道：

> 艾尔·帕西诺最近拍摄的关于莎士比亚的纪录片《寻找理查德》（*Looking for Richard*），是一部风格独特的非虚构影片，电影制作者也出现在影片中，并成为影片中某部戏剧的男主角——而该戏剧也是我们观看的影片的组成部分。[19]

同时，克里斯蒂还提到了这种类型的其他优秀例子，包括穆尔的《大亨和我》和《赝品》（*F for Fake*，1974）。或许至少作为理念相同的例子，他还会加上《黑暗之心：科波拉传奇》（*Hearts of Darkness:A Filmmaker's Apocalypse*，1991）、《关于玛琳的二三事》（*Marlene*，1984），尽管片中描述的演艺界对象并未执导这两部影片。由法科斯·巴赫（Fax Bahr）和乔治·海肯卢珀（George Hickenlooper）执导的《黑暗之心》（得到埃莉诺·科波拉 [Eleanor Coppola] 的鼎立相助，她拍摄了丈夫在菲律宾的镜头片段），记录了弗朗西斯·福特·科波拉在制作影片《现代启示录》时的艰辛历程。在《关于玛琳的二三事》中，演员马克西米利安·谢尔（Maximilian Schell，此片导演）试图让观众在听到玛琳·黛德丽（Marlene Dietrich）的声音的同时能够“看到”（意思是“理解”）她，而年老的马琳拒绝影像记录，只同意录音采访。这样，影片表现对象对制作者进行了直接的（如黛德丽的情形）或微妙的（如科波拉的情形）的操控，使两部影片的内涵都得以丰富，同时影片也变得更复杂。[20]

1998 年，以记录美国劳工议题著称的导演芭芭拉·库珀（曾拍摄《美国哈兰郡》），改做商业性题材并发行了影片《野人蓝调》（*Wild Man Blues*）。这是一部充满活力的真实电影，记录了单簧管演奏家伍迪·艾伦带领迪克西兰爵士乐团、他妹妹以及未婚妻到欧洲进行音乐会巡演的情形，片中某个场合伍迪·艾伦在介绍未婚妻时，开玩笑地称之为“臭名昭著”的宋宜·普雷文（Soon-Yi Previn）。虽然艾伦清楚表明，他希望影片的观众主要喜欢他的音乐，但他却并没有坚持这一立场，而是即兴地加入了很多俏皮话，这正是库珀和她的摄制组渴望录制的。影片最后，有一个绝妙的场景。回到纽约后，在艾伦年迈的父母居住的公寓内，喜剧演员 / 电影制作人艾伦通过精心设

[19] Ian Christie, “Kings of Shadows,” *Times Literary Supplement* (August 15, 1997), p.19.

[20] 纪录片《黑暗之心》之前的一个重要先例，是导演列斯·布兰克（Les Blank）拍摄的纪录片《梦想之重》（*Burden of Dreams*，1982）。该片记录了导演维尔纳·赫尔佐格如何执著于拍摄影片《陆上行舟》，而《陆上行舟》本身就是对一个极度执著行径的审视。

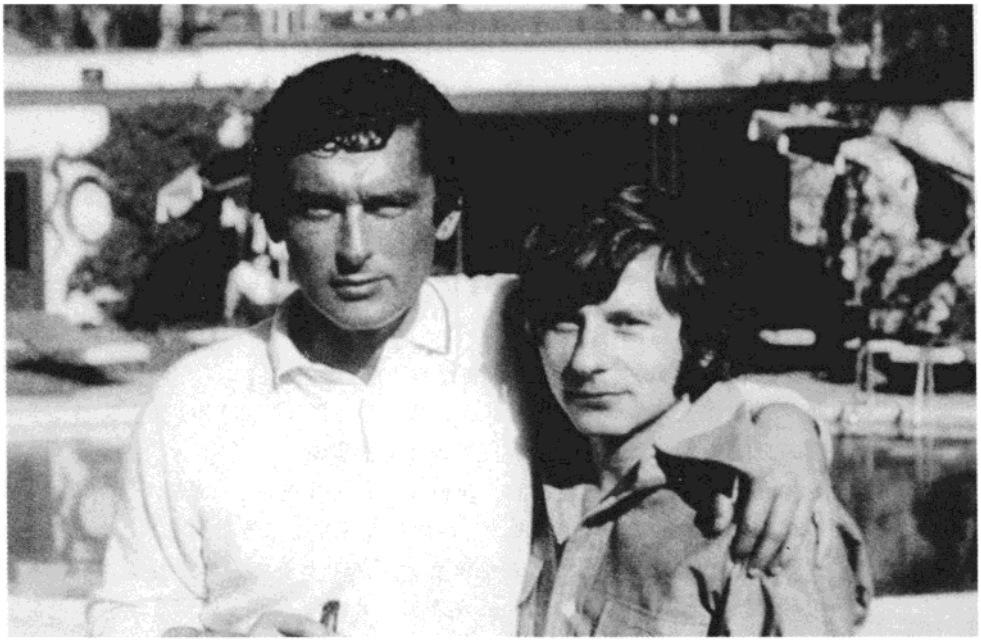


图 15.18　每个故事的三个版本

纪录片《光影流情》(*The Kid Stays In the Picture*)中，具有传奇色彩的制片人罗伯特·埃文斯(Robert Evans，曾监制《唐人街》、《罗斯玛丽的婴儿》[*Rosemary's Baby*]、《爱情故事》、《教父》，图中所示与导演罗曼·波兰斯基在一起)在叙述他的职业生涯时这样告诫观众："每一部电影都有三种不同版本：我的版本，你的版本，还有真相。"

计的俏皮话，进一步为库珀创造了一个欢闹的、激情燃烧的影片结尾。

值得注意的是，上面提到的绝大多数优秀纪录片也是关于电影制作者和电影幻觉艺术的纪录片（图 15.18）。许多虚构影片的导演也梦想创作一些纪录片作品，我们不应对此感到惊讶。例如，《无因的反叛》(*Rebel without a Cause*，由詹姆斯·迪恩领衔主演)的导演尼古拉斯·雷的女儿尼卡·雷(Nicca Ray)告诉我们，她父亲在导演生涯的后期，最热切的期望就是完成一部纪录片[21]。其他由于缺乏资金支持而没有机会从事纪录片创作的导演转而继续拍摄虚构影片，不过仍在寻找机会实现他们拍摄纪录片的热望。

在现代虚构电影中，运用纪录片要素最著名的也许当属詹姆斯·卡梅隆那一部广受喜爱的《泰坦尼克》(*Titanic*)。在这部影片中，导演自身对于纪录片的冲动是如此强烈，以至于研制了对其电影制作室来说无比昂贵的新型潜水和拍摄装备，来记录并在银幕上呈现影片描述对象心中已沉没 85 年的油轮残骸，来实现影片外观(若不是情节)的真实性。[22] 然后，就像其他众多虚构影片一样，《泰坦尼克》对该记录形式表示了最高的敬意：卡梅隆用真实的事物引出了电影虚构的世界。

---

[21] Nicca Ray, "A Rebel Because...," *Icon* (December1997), p.109.

[22] 欲详细了解卡梅隆到泰坦尼克沉没地进行摄影的过程，请参见 the Early Chapters of Paula Parisi's "*Titanic*" *and the Making of James Cameron* (New York: Newmarket Press, 1998)。

自测问题：分析社会类影片

关于审查制度

1. 学习 3 部或更多涉及《电影制片法典》的审查主题（1950 年之前）的影片，然后回答以下问题：
   a. 在影片什么位置，明显受到法典的影响而有所压抑和限制？
   b. 如果这些影片在今天拍摄，又会有什么不同？哪一部（几部）PG 级或 R 级影片在今天拍摄效果会显著提高？如何提高？为什么能提高？
   c. 所学习的影片看上去是否过于温和平淡而没有什么震撼力？ 或者它们是否以《电影制片法典》允许的方式对诸如暴力、性欲等内容作出了有效的暗示？
   d. 这些影片是否脱离了宣传美国传统价值观的轨道？是否有影片质疑美国价值观或风俗习惯？如果是，这些质疑之处表现在影片中什么位置，如何表现？这些问题又是如何解决的？
2. 仔细观摩 3 部或更多带有与过渡时期（1948—1968）审查主题有关的影片，并思考上述问题。在影片中发现了哪些扩展或漠视法典的证据？过渡时期拍摄的影片与 1950 年之前的影片有哪些不同之处？
3. 仔细观摩在《电影制片法典》监管下摄制的影片，将它与在 MPAA 分级制度下重新制作的版本进行比较。可能的选择包括《疤面煞星》（1932/1983）；《邮差总按两次铃》（1946/1981）；《佐丹先生出马》（1941），重新制作后改名为《天堂可待》（1978）；《哥斯拉》（*Godzilla*，1954/1998）；《天罗地网》（*The Thomas Crown Affair*，1967/1999）；《迪兹先生进城》（1936）和《迪兹先生》（*Mr. Deeds*，2002）。不同审查限制下的影片会有多大程度的不同？什么位置的不同最为明显？这些不同之处如何改变了影片的整体效果？两部不同时代的影片中哪一部更优秀？为什么？
4. 仔细观摩正在当地影院或电视中上映的 4 部影片：G 级、PG 级、PG–13 级和 R 级各一部。是什么让一部 G 级影片有别于 PG 级？又是什么让 PG 级与 PG–13 级影片有所不同？如何将 R 级影片与 PG–13 级区分开？这些区别是否非常清晰？
5. 以 10 年为间隔，对被评为 PG 级和 R 级的影片作个比较，试着梳理一下 MPAA 分级制度分类规则的演变历史。可采用 1976、1986、1996、2006 年的电影。你能辨别出任何影响不同级别分界线的变化模式吗？这些变化模式又表明了什么？
6. 仔细观摩自 1930 年代以来，每个 10 年里拍摄的若干影片，根据那个年代性爱场面、死亡场景和粗俗语言的表现模式来描述一下该时代的风尚。在你观看的影片中，还有哪些显而易见的模式变化或流行时尚？

关于社会问题类影片

1. 电影所抨击的社会问题是否具有普遍而永恒的特性，即对所有时代、所有人都有影响，或者仅限于某个相对狭窄的时间段和空间？

2. 从清晰的故事情节、影响持久的人物形象、出色的表演、富于艺术的拍摄手法等角度来看，影片的表现力是否足够强大，足以在所抨击的问题消失后继续保持其影响？换句话说，该影片的影响力在多大程度上是由于影片与某个当前问题的联系以及抨击该问题的时机造成的？
3. 如果影片所关注的当下的社会问题明天就被永久地纠正，20 年之后影片对普通观众会有什么意义？

关于纪录片

1. 导演是否明显地企图拍摄一部主题型的纪录片？如果是这样，影片作了何种清晰而连贯的阐述？影片的制作要素是否明确支持该主题？
2. 影片是否运用了直接镜头或“真实派电影”的表现技法？记录镜头的存在是否改变了真实性——抑或加强了真实性？
3. 如果影片显而易见地试图避免表现某个主题，导演采用了什么方式来保证其“客观性”？事实材料是否按照时间或主题被展示，未经剪辑或艺术上的重新编排？
4. 该影片是否强化了记录片这种类型中人物形象、思想等的模式化特征？或者通过例子来表明该类型也可以像虚构影片一样生动而富于娱乐性和复杂性？

学习影片列表

审查制度

《8 英里》(*8 Miles*, 2002)
《阿尔菲》(*Alfie*, 1966, 英国)
《王牌大贱谍 3》(*Austin Powers in Goldmember*, 2002)
《王牌电视秀》(*Bamboozled*, 2000)
《本能》(*Basic Instinct*, 1992)
《狂热份子》(*The Believer*, 2002)
《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*, 1967)
《爱情中不能承受之痛》(*Breaking the Waves*, 1996, 丹麦)
《半熟少年激杀案》(*Bully*, 2001)
《上帝之城》(*City of God*, 2002)
《发条橙》(*A Clockwork Orange*, 1971)
《爱神》(*Eros*, 2004)
《大开眼戒》(*Eyes Wide Shut*, 1999)
《姐妹情色》(*Fat Girl*, 2001, 法国 / 意大利)
《蛇蝎美人》(*Femme Fatale*, 2002)
《小魔怪》(*Gremlins*, 1984)
《爱我就让我快乐》(*Happiness*, 1998)
《亨利与琼》(*Henry and June*, 1990)
《暴力史》(*A History of Violence*, 2005)
《夺宝奇兵：魔域奇兵》(*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984)
《亲密》(*Intimacy*, 2001)
《甜蜜的生活》(*La Dolce Vita*, 1960, 意大利)
《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*, 1973, 法国 / 意大利)
《基督的最后诱惑》(*The Last Temptation of Christ*, 1988)
《长岛迷情》(*L. I. E.*, 2001)
《洛丽塔》(*Lolita*, 1962, 英国, 1997)
《恋人们》(*The Lovers*, 1958, 法国)
《午夜牛郎》(*Midnight Cowboy*, 1969)
《蓝月亮》(*The Moon Is Blue*, 1953)

《大人物拿破仑》(*Napoleon Dynamite*, 2004)
《动物屋》(*National Lampoon's Animal House*, 1978)
《天生杀人狂》(*Natural Born Killers*, 1994)
《码头风云》(*On the Waterfront*, 1954)
《不法之徒》(*The Outlaw*, 1943)
《典当商》(*The Pawnbroker*, 1965)
《邮差总按两次铃》(*The Postman Always Rings Twice*, 1946; 1981)
《十全主妇》(*The Prize Winner of Defiance Ohio*, 2005)
《梦之安魂曲》(*Requiem for a Dream*, 2000)
《周末夜狂热》(*Saturday Night Fever*, 1977)
《疤面煞星》(*Scarface*, 1932; 1983)
《冲突》(*Serpico*, 1973)
《性爱巴士》(*Shortbus*, 2006)
《南方公园》(*South Park: Bigger, Longer & Uncut*, 1999)
《打猴子》(*Spanking the Monkey*, 1994)
《两个故事一个启示》(*Storytelling*, 2001; 2002)
《史崔特先生的故事》(*The Straight Story*, 1999)
《美国战队:世界警察》(*Team America: World Police*, 2004)
《处女泉》(*Virgin Spring*, 1960, 瑞典)
《何处寻真相》(*Where The Truth Lies*, 2005, 加拿大)
《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫?》(*Who's Afraid of Virginia Woolf?*, 1966)
《龙年》(*Year of the Dragon*, 1985)
《挚友亲邻》(*Your Friends & Neighbors*, 1998)

无声电影

(见第 328 页, 无声电影列表)

社会问题类影片

《死囚漫步》(*Dead Man Walking*, 1995)
《为所应为》(*Do the Right Thing*, 1989)
《城市英雄》(*Falling Down*, 1993)
《远离天堂》(*Far from Heaven*, 2002)
《冰原快跑人》(*The Fast Runner*, 2002)
《愤怒的葡萄》(*The Grapes of Wrath*, 1940)
《猜猜谁来吃晚餐》(*Guess Who's Coming to Dinner*, 1967)
《爱我就让我快乐》(*Happiness*, 1998)
《冰风暴》(*The Ice Storm*, 1997)
《伊比的堕落》(*Igby Goes Down*, 2002)
《男人最贱》(*In the Company of Men*, 1997)
《炎热的夏夜》(*In the Heat of the Night*, 1967)
《半熟少年》(*Kids*, 1995)
《离开拉斯维加斯》(*Leaving LasVegas*, 1995)
《失去的周末》(*The Lost Weekend*, 1945)
《曼尼与洛》(*Manny & Lo*, 1996)
《玛格丽特的博物馆》(*Margaret's Museum*, 1995, 加拿大)
《天生杀人狂》(*Natural Born Killers*, 1994)
《诺玛蕾》(*Norma Rae*, 1979)
《北方风云》(*North Country*, 2005)
《费城故事》(*Philadelphia*, 1993)
《弹簧刀》(*Sling Blade*, 1996)
《烟火讯号》(*Smoke Signals*, 1998)
《毒龙潭》(*The Snake Pit*, 1948)
《毒网》(*Traffic*, 2000)
《猜火车》(*Trainspotting*, 1996, 英国)
《狂野街头》(*Wild in the Streets*, 1968)

纪录片

《49 岁起》(*49 Up*, 2006)
《盲点:希特勒的秘书》(*Blind Spot: Hitler's Secretary*, 2002, 澳大利亚)
《科伦拜恩的保龄》(*Bowling for Columbine*, 2002)
《幻想曲》(*Burden of Dreams*, 1982)
《克鲁伯》(*Crumb*, 1994)

《狗镇少年》(*Dogtown and Z-Boys*, 2002)
《华氏 911》(*Fahrenheit 9/11*, 2004)
《又快又贱又失控》(*Fast, Cheap & Out of Control*, 1997)
《越战回忆录》(*The Fog of War*, 2003)
《天堂之门》(*Gates of Heaven*, 2000)
《拾穗者》(*The Gleaners And I*, 2002, 法国)
《灰色花园》(*Grey Gardens*, 1976)
《灰熊人》(*Grizzly Man*, 2005)
《美国哈兰郡》(*Harlan County, U.S.A.*, 1977)
《黑暗之心》(*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, 1991)
《篮球梦》(*Hoop Dreams*, 1994)
《光影流情》(*The Kid Stays In the Picture*, 2002)
《失衡生活》(*Koyaanisqatsi*, 1983)
《线条之王》(*The Line King: The Al Hirschfeld Story*, 1996)
《寻找理查》(*Looking For Richard*, 1996)
《玛琳》(*Marlene*, 1984, 德国)
《轮椅上的竞技》(*Murderball*, 2005)
《我的建筑师》(*My Architect*, 2003)
《我的魔鬼》(*My Best Fiend*, 1999, 德国)
《奥林匹亚》(*Olympia*, 1936, 德国)
《大亨与我》(*Roger & Me*, 1989)
《浩劫》(*Shoah*, 1985)
《细蓝线》(*The Thin Blue Line*, 1988)
《影片未分级》(*The Film Is Not Yet Rated*, 2006)
《提提卡失序记事》(*Titicut Follies*, 1967)
《意志的胜利》(*Triumph of the Will*, 1935, *Germany*)
《弗农，弗罗里达》(*Vernon, Florida*, 1981)
《一代拳王》(*When We Were Kings*, 1996)
《野人蓝调》(*Wild Man Blues*, 1998)
《野鹦鹉》(*The Wild Parrots of Telegraph Hill*, 2005)
《伍德斯托克音乐节》(*Woodstock*, 1970)

术语表

动作表演(action acting)：一种在动作／冒险片中出现的表演类型。它要求面部反应和肢体语言、力量以及协调性方面的表演技巧，而较少要求情感或思想传达上的细腻与深度。

改编(adaptation)：基于文学作品拍摄的电影。

前进色(advancing colors)：有些颜色被赋予高彩度和低明度时，看上去就像从背景中向前迈进，使物体看上去更大，离摄影机更近，如红色、橘色、黄色和淡紫色。

寓言(allegory)：一种故事类型，故事中的每个对象、事件和人物都有着可直接辨别的、抽象或隐喻性的意义。

环境声音(ambient sound)：任何电影场景的环境所自然产生的画外音，如忙碌的办公大楼内响起的电话铃声或森林中鸟儿叽叽喳喳的叫声。

相似和谐(analogous harmony)：由色环上相毗邻的色彩创造出的效果，如红色、橘红色和橘色这样的相邻色彩。这样的组合产生色彩柔和的画面，较少刺眼的对比。

环境色彩(atmospheric color)：在色彩丰富的环境中在各种色彩和光源影响下形成的色彩。

作者导演(auteur)：字面上指电影的“作者”。作者导演电影批评认为，特定导演为其影片提供了决定性的设想，包括构思电影故事、撰写剧本、制作、执导，并密切监督电影制作流程中的其他绝大多数步骤。

蓝幕遮片合成(blue-screen process)：一种特殊视觉效果拍摄技巧，在蓝色屏幕背景前拍下演员的动作表演，经过处理后插入多个不同的背景环境中；这也是**遮片合成拍摄(matte shot)**的一种。

漫画化(caricature)：指个人特征的夸张或变形，卡通绘画中的一种常用技巧。

西尼玛斯科普宽银幕(Cinemascope)：参见**宽银幕(wide screen)**。

真实电影(*Cinéma vérité*)：“指一种纪录片电影，通过便携式的、毫不引人注意的设备，并且避免任何预设的、与拍摄内容有关的叙事线或者概念，力求体现出即时性、自发性和真实性。其独特的技巧……是电影制作者询问并探查被采访对象。”(Ira Konigsberg, *The Complete Film Dictionary*, 2nd ed [New York: Penguin, 1997], p.57.)同时参见**直接电影(direct cinema)**。

高潮(climax)：指**复杂状态(complication)**达到最为紧张的一刻，对立冲突的各方力量互相面对，达到动作和情绪的顶点。

特写(close-up)：拍摄人物或物体的近距离镜头；人物特写镜头通常只突出表现面部表情。

颜色(color)：人对光线放射能量的纯粹生理感觉，一种有别于光、影的视觉特质。

上色(colorization)：用计算机为早期的黑白电影上色，用于在电视上播出或制成录像带销售和出租。

色板(color palette)：影片使用或着重表现的若干有限的特定色彩，它们贯穿全片，微妙地传达人物和故事多个层面的涵义。

色环(color wheel)：标准的参照装置，艺术家用来说明原色和次色的关系。

评注型演员(commentators)：参见**阐释型演员(interpreters)**。

补色和谐(complementary harmony)：色环上相对的色彩组合创造的效果。这样的色彩彼此间能形成最鲜明生动的衬托，比如红色和绿色组合。

复杂状态(complication)：冲突开始出现并逐渐变得明朗化、更强、更重要的故事发展阶段。

计算机成像技术(computer-generated imagery, CGI)：完全由电脑指令生成的视觉画面，而非标准的拍摄画面或者**定格动画(stop-motion animation)**。这种方法广泛地应用于很多类型的电影中，不过直到1990年代，才出现全部由计算机成像技术制作的动画长片，如《玩具总动员》和《虫虫特工队》。

冷色(cool colors)：看上去传递或暗示凉爽感的色彩，如蓝色、绿色和灰褐色。

工作样片(dailies)：未经剪辑的当天拍摄的胶片，由导演估量是否在最终版本中使用。

冗赘银幕(dead screen)：少有或没有什么戏剧性或美学上令人感兴趣的视觉信息的画面，参见**生动画面(live screen)**。

无声声轨(dead track)：完全没有声音的一段声轨。

深焦镜头(deep focus)：特殊镜头，允许摄影机同时清晰聚焦两英尺到几百英尺范围内的各个物体。

结局(dénouement)：指**高潮**(climax)之后的一段短暂的平静，冲突各方回归相对平衡的状态。

不饱和色(desaturated color)：彩度或明度较低的颜色。让颜色比正常值更浅或更暗可以降低其饱和度。

发展/动态的角色(developing or dynamic characters)：受剧情故事深刻影响的人物，随着电影情节的发展，其个性、态度或者生活观念发生重要改变。参见**静态角色(static characters)**。

数字音响(digital sound)：影院中经过杜比或DTS技术处理，将标准的光学声音转化为二进制的数字信息，大幅提高音质的声音拷贝。

直接电影(direct cinema)："纪录片的一种类型，在1960年代兴起于美国，由电影制作者阿尔伯特·梅索斯(Albert Maysles)命名，意思是这种方式对于所表现的题材具有直接、即时和可信等特征。避免采用事先计划的叙事及拍摄方式……事件似乎在它们发生时就被记录下来，没有经过预演，只进行最少量的剪辑。人物对白没有任何引导或打断……镜头直接对准拍摄主体，等待他们将自己充分展现在镜头前……同一个时期在法国兴起的**真实电影(*cinéma vérité*)**也运用许多相同的技术和……设备，这两个概念容易混淆……但真实电影的特色相当明显，影片中会出现电影制作者的声音，通过提问对拍摄主体进行采访和探究，以引出真相，并创造出戏剧性的曝光效果和情境。"(Konigsberg, p.96)

导演剪辑版(director's cut)：电影的一个特殊版本，与影院上映的版本不一样。最经常出现于录像带、VCD或DVD中，在导演个人的监督控制之下完成，而早先影片的最终剪辑权可能属于电影的制片人和制片厂。

导演诠释视点(director's interpretive point of view)：参见**电影的视点(point of view, cinematic)**。

叠化(dissolve)：上一个镜头逐渐隐没，同时下一个镜头开始显现。通过将一个淡出镜头叠加在另一个相等长度的淡入镜头上，或将一个场景叠加在另一场景之上来实现。

杜比－环绕声音系统(Dolby -Surround Sound)：针对影院设计的多声道立体声系统，采用一种编码程序实现360度的声场----由此创造出比实际上更多的扬声器的音响效果。

戏剧型表演(dramatic acting)：要求有情感和心理深度的表演，通常包括不带身体动作的连续而紧张的对白。

戏剧视点(dramatic point of view)：参见**文学视点(point of view, literary)**。

剪辑模式(editing pattern)：参见**由内及外的剪辑(inside/out editing)**；**由外及内的剪辑(outside/in editing)**。

群戏(ensemble acting)：所饰演角色具有同等重要性的一群演员的表演。

定场镜头(establishing shot)：新场景的开场镜头，显示场景的总体概览和演员在场景中的相对位置。

阐述/展示部分(exposition)：故事中用于介绍人物、展示他们之间的某些联系，同时将他们置于一个可信的时间和空间的部分。

表现主义(expressionism)：戏剧或电影的表现技巧，试图表现角色的内心世界。在电影中，通常将正常状态的画面进行变形或夸张，让观众知道影片正在表现人物内心深处的感受。

外部冲突(external conflict)：中心人物与其他人物之间，或者中心人物和一些非人类力量如命运、社会或自然之间存在的个人或个别的斗争。

外部隐喻(extrinsic metaphor)：参见**视觉隐喻(metaphor, visual)**。

视线镜头(eye-line shot)：显示人物所看之物的镜头。

淡出/淡入(fade-out/fade-in)：一种转场方式，一幕场景的最后一个画面逐渐变暗，同时下一幕场景的第一个画面逐渐清晰变亮。

快动作(fast motion)：当场景以少于标准速度(24帧每秒)拍摄而以正常速度放映时出现的疯狂、急促而颠簸的运动效果。

黑色电影(*film noir*)："法国批评家创造的一个称谓，描述以黑色、忧郁的调子和愤世嫉俗、悲观主义的情绪为特征的一类电影。字面的意思是'昏暗的'(或'黑色的')电影，这个称谓……用来描述那些1940年代至1950年代早期的好莱坞电影，描绘黑暗、阴郁的犯罪和腐败的底层社会……黑色电影以大量的夜晚场景为特征，无论室内还是室外，布景显示出阴暗的写实性，布光突出深色阴影，强化了宿命感。"(Ephraim Katz, The Film Encyclopedia, 3rd ed.[New York: HaperPerennial, 1998], p.456)

新黑色电影(Neo-*film nior*)：指1960年代中期以后制作的试图重现上述特征的电影。

最终剪辑(final cut)：电影的最终完成形式。电影制作者或制片人确保拥有最终剪辑权，可以保证他/她核准之

后影片不会再被改动。

第一人称视点(first-person point of view)：参看**文学视点(point of view, literary)**。

鱼眼镜头(fish-eye lens)：一种特殊的极端广角镜头类型，除镜头中心外的水平和垂直平面都会产生弯曲，并使所拍摄场景的深度关系变形。

闪回(flash back)：一个回到过去的电影段落，为当前镜头提供说明性材料—当它在戏剧效果上最为恰当、最有表现力时，或者在最能有效说明主题时出现。参见**闪前(flash forward)**。

闪切(flash cuts)：将大量碎片化的画面剪接在一起，用来压缩情节。

闪前(flash forward)：一段描述未来情景的镜头——画面从当前进入未来。

扁平人物(flat characters)：二维的、可预测的人物，不具有心理深度上的复杂性和与众不同的特质。参见**圆形人物(round characters)**。

画面翻转(flip frame)：一种转场方式，整个画面似乎翻转过来，呈现出一个新的场景——非常像翻页的效果。

衬角(foils)：作为对比衬托的角色，他们的举止、态度、观点、生活方式、外貌体征等等都与主角相反，由此相当清晰地限定出主角的个性。

动效录音师(Foley artist)：电影声音技术人员，在影片初步制作完成后，负责添加可见动作的音响(如走路、打斗或摔倒)以提高声轨效果。

强化透视法(forced perspective)：一种美工设计技巧，从具体实物上对场景的某些方面作出变形，缩小背景中物体和人物的尺寸，在前后景之间造成一种更大距离感的错觉。

同形剪接(form cut)：一种转场方式，利用两个连续镜头中相似轮廓的物体或形象，从前一个镜头的画面流畅地过渡到下一个镜头的画面。

定格(freeze frame)：电影拍摄完成后在洗印厂制作而成的一种效果，一帧画面在胶片条上重印很多次，使得在电影放映时，该运动看起来似乎停止了，就像冻住了一样。参见**溶格(thawed frame)**。

全局式配乐(generalized score)：一种配乐效果，试图表现影片整体或某个段落的总体性情绪气氛，通常使用少数反复出现的音乐主旨或主题在节奏或情绪上的变体。也称为**隐性配乐(implicit score)**。

类型片(genre film)：指利用观众对熟悉的剧情结构、人物、场景等的心理期待进行创作的电影，如西部片、黑帮片、歌舞片或黑色电影。从更广泛意义上而言，"类型"和"子类型"等称谓用来指各种不同的电影类型。

扫视节奏(glancing rhythms)：快速或慢速剪辑方式内建的某种兴奋或沉闷的感觉。慢速剪辑模拟某个平静的观察者的扫视节奏，而快速切换则模拟一个极度兴奋的观察者的扫视节奏。

玻璃接景法(glass shot)：一种电影拍摄技术，透过一个绘在玻璃上的场景拍摄后面的真实动作表演。一些著名的影片如《乱世佳人》和《宾虚》，都曾使用玻璃接景法拍摄，将人物和故事合成到景观之中，那些景观难以搭建成三维实体，或者成本太高。在当代电影制作中，计算机成像技术(CGI)越来越多地被用来增强或替代玻璃接景法。

高角度镜头(high-angle shot)：摄影机高于视平线拍摄，借此矮化拍摄主体，减弱其重要性。参见**低角度镜头(low-angle shot)**。

高调光(high-key lighting)：光照区大于阴影区的布光方式，主体呈现为中灰色调和高光调，反差较小。参见**低调光(low-key lighting)**。

色相(hue)：色彩的同义词。

角色再现型演员(impersonators)：角色再现型演员是指那些能够摆脱自身的真实身份、个性，展现剧中人物人格特征的演员，尽管他们之间几乎没有共同之处。

隐性配乐(implicit score)：参见**全局式配乐(generalized score)**。

间接主观视点(indirect-subjective point of view)：参见**电影视点(point of view, cinematic)**。

事件的中段(*in medias res*)：拉丁语，意为"事情的中间"，指一种以某个令人激动的事件作为开场的故事讲述方式，而按照时间顺序，该事件发生在故事的**复杂状态(complication)**之后。

由内及外的剪辑(inside/out editing)：一种充满动态张力的剪辑模式。剪辑师让我们从一条已知的情节线突然来到一个新场景中的细节特写镜头面前，这个细节没有呈现在场景的背景之中，因此我们不知道自己在哪里，也不知道发生了什么事。随后，在一系列相关镜头中，剪辑师让我们从特写镜头退后，显现出该细节和所处环境的关系。

内心冲突(internal conflict)：主要角色内在的心理冲突。主要是某个人物性格的不同方面之间的心理斗争。

阐释型演员(interpreters)：所饰演的角色在个性和体貌特征上非常接近他们自己的演员，他们对这些角色进行戏

剧上的阐释时，无需完全隐去自身的形象特征。也称为**评注型演员**（**commentators**）。

内部隐喻（**intrinsic metaphor**）：参见**视觉隐喻**（metaphor, visual）。

不可见声源的声音（**invisible sound**）：不在银幕画面内的声源发出的声音。参见**可见声源的声音**（**visible sound**）。

反讽（**irony**）：文学、戏剧和电影上的创作技巧，包括将相反事物的并置或建立关联。

跳切（**jump cut**）：从一个连续镜头中删掉不重要或没必要的情节。这个术语也指两个在动作和情节连续性上不匹配的镜头的连接。

主题反复（**leitmotif**）：某个角色重复某个词组或想法，直至它几乎成为该角色的一种标志。在音乐中，用某个单一音乐主题的重复来宣告某个人物的再次出现。

生动画面（**live screen**）：在视觉上充满戏剧或美学的趣味信息的画面，通常在构图中包含某种形式的运动。参见**冗赘银幕**（**dead screen**）。

本色（**local color**）：物体与其他颜色隔离，在完全白色的环境中并在完美的白色光源照射下呈现出来的颜色。

全景镜头（**long shot**）：从远处拍摄的镜头，通常在表现主体的同时，也表现主体所处的环境。

长镜头（**long take**）：长达数分钟的不中断的镜头。许多导演（追随着奥逊·威尔斯在《邪恶的接触》中那段著名的、持续时间很长的开场画面）都曾在影片中创造出类似效果。其中著名的例子有，马丁·斯科塞斯的《好家伙》（*GoodFellas*）等电影，保罗·托马斯·安德森（Paul Thomas Anderson）的《不羁夜》，布莱恩·德·帕尔玛的《虚荣的篝火》（*The Bonfire of the Vanities*），还有罗伯特·奥特曼《大玩家》（影片开场对威尔斯《邪恶的接触》的开场片段进行了戏仿，在效果上亦可与之媲美）。

外视镜头（**look of outward regard**）：一种客观镜头，显示人物正在看银幕外之物，由此使我们对该角色正在看什么感到好奇。

低角度镜头（**low-angle shot**）：摄影机低于视平线拍摄，从而夸大表现主体的体积和重要性。参见**高角度镜头**（**high-angle shot**）。

低调光（**low-key lighting**）：将场景大部分置于阴影中的布光方式，只用少量的高光来辨识出主体。参见**高调光**（**high-key lighting**）。

遮片合成拍摄（**matte shot**）：特殊的视觉效果合成技术，使用某些视觉遮片，将两个以上图像拍摄到单个电影画面内。

视觉隐喻（**metaphor, visual**）：一种简明扼要的对比，利用某个意象和另一意象的相似性，帮助我们更好地理解或感受这个意象。通常通过将两个意象在连续镜头中剪辑并置来获得这种效果。在电影中有两种常用的视觉隐喻：

外部隐喻（extrinsic）：隐喻意象本身不属于情节前后必需的内容，而是导演人为地插入场景中的。

内部隐喻（intrinsic）：隐喻意象本身就是场景的自然背景中存在的。

米老鼠式配乐（**Mickey Mousing**）：计算好的音乐和动作的准确契合，音乐节奏与在银幕上活动的物体的自然节奏精确匹配。

缩微世界（**microcosm**）：意为“小型世界”，一种与外界隔绝、自给自足的特殊场景，在其中人的活动实际上代表了世界上全体人类的行为或处境。

场面调度（***mise-en-scène***）：“法语术语，意为‘置于场景中’，最初用于描述舞台导演的舞台设计，即他/她对舞台上所有的视觉构成要素的安排方式，这个术语在电影评论中颇为时髦，并从电影语境中汲取了新的涵义。在讨论电影时，场面调度指单个画面的构图——物体、人物和人群的关系，明暗对比，色彩的模式，摄影机位置和视点——还有画框内的运动。”（Konigsberg, p.240）“安德列·巴赞，以及后来的其他理论家与批评家，曾使用［这个词］来描述一种电影风格，其导演方式从根本上有别于人们所熟知的蒙太奇。通过剪辑赋予连续的两个画面某种关系，从而产生意义，这就是蒙太奇的含义。而场面调度则强调单一画面的内容。它的支持者将蒙太奇看作对具体环境中人的心理完整性的打断，并引用奥逊·威尔斯带有很多深焦构图的影片《公民凯恩》作为例子支持他们的观点。场面调度和蒙太奇之间的分歧，在实践上并没有在理论上那么深；大多数电影制作者在执导电影的拍摄时两种方法都用。”（Katz, p.956）参见**蒙太奇**（**montage**）。

单色谐调（**monochromatic harmony**）：由一种色彩在明度和彩度上作出变化形成的效果。

蒙太奇（**montage**）：一组声音和画面由复杂的内在关系生成意义，形成一组小型的视觉诗。“这个术语……今天通常被认为与（俄国电影制作者）塞尔盖·爱森斯坦的作品和理论联系在一起，表示对并置镜头进行修辞性安排，以使两个相连的画面的冲突暗示出第三种、独立的实体，并产生出整体上新的意义。爱森斯坦的蒙太奇思想受（美国电影先驱）D. W. 格里菲斯的剪辑技巧的启发而形成。”（Katz, p.965）参见**场面调度**（***mise-en-scène***）。

母题(motifs)：贯穿全片反复出现的画面、模式或思想，是电影主题的变异或某些层面。

弱化色彩(muted color)：参见**不饱和色彩(desaturated color)**。

命名术(name typing)：使用在声音、意义或含义方面具有某些特质的名字以帮助刻画角色形象。

客观镜头(objective camera)：摄影机像远处的旁观者一样观看(记录)动作。参见**电影视点(point of view, cinematic)**。

客观视点(objective point of view)：参见**电影视点(point of view, cinematic)**。

全知叙述者视点(omniscient-narrator point of view)：参见**文学视点**(point of view, literary)。

光学效果(opticals)：在工作室胶片洗印过程中制造出的效果。主要画面叠加在另一个画面上，被光学印片机合成到一条胶片上。现代光学印片机在计算机控制下，可以对大量不同画面进行精确的匹配。

由外及内的剪辑(outside/in editing)：传统剪辑模式，剪辑师从新场景的定场镜头开始——有助于观众弄清位置——而后通过数个镜头逐渐带我们深入场景中。只有在我们完全熟悉周围环境后，剪辑师才将我们的注意力吸引到细节上。

绘画效果(painterly effects)：电影制作者制造的、有意识地试图模仿特定绘画作品的效果。

潘那维申宽银幕(Panavision)：参见**宽银幕**(wide screen)。

摇镜头，横摇(panning)：在水平平面内左右移动摄影机拍摄视线。

横摇和扫描(panning and scanning)：一种将宽银幕电影画面转换到适合在传统的电视屏幕(4∶3)上播放的技术。用于复制的摄影机镜头的横向移动在实现这个过程的同时，也基本上破坏了导演和摄影师创造的原始构图和节奏。

平行剪接(parallel cuts)：镜头在不同场景中的两个动作之间来回快速切换，造成两个动作同时发生并有可能碰到一起的印象。

时代影片(period piece)：故事发生在某个较早阶段的历史中而非现在的电影。

本色型演员(personality actors)：他们的主要天赋就是饰演类似自己的角色。虽然性格演员通常具有某种磁铁般的大众吸引力，却不能扮演多样的角色，因为在他们试图摆脱自己基本的性格特征时，无法表现出真切和自然的感觉。

彼得与狼式配乐(Peter-and-the-Wolfing)：用特定乐器来代表和暗示特定角色的出现的配乐方式。

电影视点(point of view, cinematic)：基本上，在一部影片中可能会使用四种视点：

- 导演诠释视点(director's interpretive)：导演使用特殊的电影技巧，控制着观众从导演所诠释的角度来看待情节和角色。
- 间接主观视点(indirect-subjective)：这种视点带着我们贴近动作，提高我们的参与感。让我们产生一种直接参与其中的感觉，而不是通过某个参与者的眼睛来展示动作。
- 客观视点(objective)：旁观者的视点，暗示了摄影机和拍摄主体之间的一种情感距离。摄影机似乎只是尽可能直接坦率地记录故事里的角色和动作。
- 主观视点(subjective)：某个参与到动作中的角色的视点。

文学视点(point of view, literary)：有五种在文学中使用的视点。

- 戏剧的或客观的视点(dramatic or objective)：在这种视点中，我们不会意识到某个叙述者的存在，因为作者并没有对情节作出评价，而只是对场景进行描述，告诉我们发生了什么事，人物都说了些什么，使我们有一种在现场的感觉，就像看戏一样观察着这个场景。
- 第一人称视点(first person)：以目击者的角度，对所发生的事还有他/她的反应提供第一手的描述。
- 全知叙述者，第三人称视点(omniscient narrator, third person)：一个看到一切、知晓一切的叙事者来讲述故事，他/她能够读出所有人物的想法，并且如果有必要的话，能够同时在几个地方出现。
- 意识流或内心独白(stream of consciousness or interior monologue)：具有第一人称形式的第三人称叙事者，虽然这一情节参与者并非在有意识地讲故事。它是一种独特的内部观察，就像在人物的头脑中安装了麦克风和摄影机，记录下经过大脑的每个想法、画面和印象，没有经过组织、选择或叙述等有意识的加工。
- 选择性的或有限的第三人称视点(third-person selective or limited)：叙事者是全知的，但这种全知的思想解读能力仅限于，或者完全专注于某一个角色，而这个角色成为中心人物，我们通过他/她来观察动作。

角色视点(point-of-view character)：我们在情感或智性上认同于影片中的某个角色，并通过他/她来体验这部影片。**旁白(画外音)叙述(voice-over narration)**、剪辑和摄影机位置都可被用于实现这个效果。

移焦(rack focus)：在一段连续镜头拍摄过程中，改变摄影机的焦点设置，以便使观众跟着最清晰的对焦平面，将

观众的注意力越来越深入地牵引到画面中。这种手法也能反过来运用，使最清晰对焦的画面越来越靠近摄影机镜头。

反应镜头（reaction shot）：显示人物对某个事件的反应而非动作表演的镜头。反应镜头通常是某个受到对白或动作极大影响的角色脸上表现出来的情感反应特写。

后退色（receding colors）：有些颜色看上去似乎要退隐入背景中去，使物体显得更小、离摄影机更远，如绿色、浅蓝色、浅棕色。

伦勃朗效果（Rembrandt effect）：使用细腻的柔光滤镜轻微地柔化焦点并使色彩柔和，赋予整部影片伦勃朗油画般的质感。

粗颗粒胶片（rough-grain film stock）：这种胶片能产生粗糙的、颗粒肌理明显的画面，在黑白之间有着凌厉的反差，几乎没有中间阶段的过渡。参见**细颗粒胶片（smooth-grain film stock）**。

圆形角色（round characters）：独特的、个性化的角色，具有某种程度的复杂性和模糊性，不容易被归类。也称为三维角色（three-dimensional characters）。参见**扁平角色（flat characters）**。

饱和色（saturated color）：强烈、无掺杂而纯粹的色彩。比如，饱和的红色不能变得更红。

场景，场（scene）：一组镜头（shot）连接在一起，用于表现发生在某段时间和空间内的完整动作。

段落（sequence）：一组场景（scene）按某种方式连接在一起，构成电影戏剧结构中有意义的组成部分，类似戏剧中的一幕戏（act）。

场景，布景（setting）：电影故事发生的时间和地点，包括给定时间和地点对应的所有各种复杂因素：气候、地形、人口密度、社会结构和经济因素、风俗、道德观念、行为准则。

深色（shade）：任何比正常状态下的色值暗的颜色。例如，褐红色是红色的深色。

镜头（shot）：摄影机一次连续拍摄所记录下的一段胶片。经过剪辑和洗印之后，一个镜头就成了两次剪切或者视觉转场之间的一个片段。

飞行拍摄系统（skycam）：一个小型、计算机化的遥控摄影机，能够以最高时速达 20 英里的速度沿着缆线飞行，几乎可以去任何缆线能够延伸到的地方进行拍摄。

慢动作（slow motion）：当摄影机以大于正常的拍摄速度曝光，而后以正常速度（24 帧每秒）播放时，就形成了慢动作效果。

细颗粒胶片（smooth-grain film stock）：这种胶片能够产生极细腻平滑的画面，能呈现出各式各样亮和暗的微妙差异，创造出细腻的韵味，有艺术感的光影与反差。参见**粗颗粒胶片（rough-grain film stock）**。

柔焦（soft focus）：为了实现特定效果而将焦点轻微模糊化。

声音衔接（sound link）：不同场景或段落之间的一种桥梁，通过在两个场景和段落中使用类似或相同的声音实现。

标准银幕（standard screen）：宽高比为 1.33∶1 的银幕。

明星制（star system）：一种电影制作方式，利用特定演员对大量观众的吸引力，提高电影在商业上获得成功的可能性。

静态角色（static characters）：在影片中从头到尾基本上保持不变的人物，可能是因为剧情并没有对他们的生活造成重大影响，或者是因为他们对于事件的意义不敏感。参见**发展 / 动态的角色（developing or dynamic characters）**。

斯坦尼康（Steadicam）：一种单人便携式摄影机，带有内置陀螺仪，能够避免任何突然的抖动，创造出流畅、平稳的画面。

模式化角色（stereotypes）：符合预设好的行为模式的角色，这种行为模式相当普遍，或者代表了很多人（至少是很多虚构人物）的典型特征，能够让导演在刻画这些人物时得以大大地简化。

静止画面（stills）：画面中的人物形象本身并不运动。当摄影机拉近或离开它们或者是移动越过它们时，产生运动的感觉。

常备角色（stock characters）：不重要的角色，他 / 她的动作完全可以预测，或具有所从事工作和职业的典型特征。

定格动画（stop-motion animation）：从手绘动画技术发展而来的变体，使用玩偶或其他三维物体制作而成。为了在标准的 24 帧每秒的播放速度下使主体表现出具有生命的感觉，在拍摄时，在两个镜头之间对主体作出非常微小的移动。

意识流（stream of consciousness）：参见**文学视点（point of view, literary）**。

主观镜头（subjective camera）：摄影机镜头从某个动作参与者的视觉或情感角度来拍摄场景。参见**电影视点**（point of view, cinematic）。

主观视点(subjective point of view)：参见**电影视点(point of view, cinematic)**。

字幕(subtitling)：在画面底部打上可见的文字，将电影对白从一种语言翻译成另一种语言。参见**配音(voice dubbing)**。

超现实主义(surrealism)：戏剧或电影表现手法，使用荒诞的想象，试图表现潜意识的运作方式。超现实主义的画面具有某种奇怪的、如梦般或非现实的特质。

象征(symbol)：在艺术、文学和电影中，一个代表某个抽象概念的本义性元素(比如一个物体、名字或姿势)。通过唤起意识主体大脑中先前与该元素形成关联的思维来建立这种表征关系。

人物场景造型(tableau)：通俗戏剧中运用的一种技法，在大幕落下之前，演员保持戏剧性的姿势几秒钟，以使观众铭记这个场景。

镜次(take)：对同一个镜头(shot)进行的多次拍摄。在剪辑室里，剪辑师为每个镜头选择效果最好的一个镜次来组装电影。

长焦镜头(telephoto lens)：类似望远镜的一种镜头，能将拍摄主体拉得更近，但同时也减小了深度感。

融格(thawed frame)：与**定格(freeze frame)**相反的画面效果——场景以凝固画面开始，而后消融到活动状态。

主题(theme)：文学作品或电影之关注中心所在，作品围绕着这个统一的焦点建构。在电影中，主题可以细分为五类：情节、情感效果或情绪、人物、风格或质感，以及思想。

有限的第三人称视点(third-person limited point of view)：参见**文学视点(point of view, literary)**。

三维角色(three-dimensional characters)：参见**圆形角色(round characters)**。

直摇(tilting)：在垂直平面内上下移动摄影机拍摄视线。

慢速摄影(time-lapse photography)：一种极端的快动作形式，以固定不变的时间间隔(从一秒到一个小时甚至更长)拍摄每帧画面，然后以正常速度(24帧每秒)播放，从而将一个通常需要几个小时或几星期才能完成的动作压缩成银幕上的几秒钟。

浅色(tint)：比标准色值要亮的色彩。例如，粉色是红色的浅色。

染色(tinting)：画面洗印之前对电影胶片的化学着色。在洗印时，画面中的空白部分保持浅色，产生一个由两种色彩——黑色和浅色构成的画面。

调色(toning)：在电影胶片感光乳剂中添加染色剂，以便给图像的线条和调子加上颜色。

旅行音乐(traveling music)：几乎作为一种固定套路来使用的音乐，使人产生存在多种交通工具的印象。

三色谐调(triad harmony)：由色环上等距离的三种色彩创造的效果，例如三原色：红色、黄色、蓝色。

扮演类型角色(typecasting)：大制片厂和一些导演倾向于将一定的演员固定在很窄的、几乎相同的角色饰演范围内。

色值(value)：在既定色彩中白色或黑色的比例。

可见声源的声音(visible sound)：出现在银幕上的声源自然而真实地发出的声音。参见**不可见声源的声音(invisible sound)**。

配音(voice dubbing)：用本国语言对白声道取代外语对白声道。对应影片中外国演员的口型和唇部动作来录制本国语言配音。参见**字幕(subtitling)**。

旁白(画外音)叙述(voice-over narration)：来自银幕外的声音，传达必要的背景信息或填补情节间的缝隙以保持连续性。

暖色(warm colors)：看上去传达或暗示温暖的色彩，如红色、橘色、黄色和淡紫色。

广角镜头(wide-angel lens)：拍摄宽阔区域的镜头，增加深度感，但是有时画面边缘会被扭曲。

宽银幕(wide screen)：人们通过多个商标名了解到这种银幕形式，如西尼玛斯科普宽银幕(Cinemascope)，潘那维申宽银幕(Panavision)以及维士宽银幕(Vistavision)，它的银幕宽高比有多种比值，从1.66到1.85，到2.35，再到2.55(相比之下，标准银幕为1.33)。

划接(wipe)：一种转场手法，新画面和之前的画面通过一条水平线、垂直线或者对角线分隔开，随着该分割线从银幕一端逐渐移到银幕的另一端，划去原来的画面。

变焦镜头(zoom lens)：一系列复杂的镜头组合，能够保持画面持续地聚焦，而且，通过缩放主体，使摄影机看上去似乎能在本身不移动的情况下，靠近或远离主体。

教师反馈表

McGraw-Hill Education，麦格劳－希尔教育公司，美国著名教育图书出版与教育服务机构，以出版经典、高质量的理工科、经济管理、计算机、生命科学以及人文社科类高校教材享誉全球，更以网络化、数字化的丰富的教学辅助资源深受高校教师的欢迎。

为了更好地服务中国教育界，提升教学质量，2003 年**麦格劳－希尔教师服务中心**在京成立。在您确认将本书作为指定教材后，请您填好以下表格并经系主任签字盖章后寄回，**麦格劳－希尔教师服务中心**将免费向您提供相应教学课件，或网络化课程管理资源。如果您需要订购或参阅本书的英文原版，我们也会竭诚为您服务。

书名：			
所需要的教学资料：			
您的姓名：			
系：			
院/校：			
您所讲授的课程名称：			
每学期学生人数：	_____ 人 _____年级	学时：	
您目前采用的教材：	作者：_____ 出版社：_____ 书名：_____		
您准备何时用此书授课：			
您的联系地址：			
邮政编码：		联系电话：	
E-mail：（必填）			
您对本书的建议：		系主任签字 盖章	

Mc Graw Hill Education

麦格劳-希尔教育出版公司教师服务中心
北京－清华科技园科技大厦A座906室

北京100084
电话：010－62790299－108
传真：010－62790292
教师服务热线：800－810－1936
教师服务信箱：instructorchina@mcgraw-hill.com
网址：http://www.mcgraw-hill.com.cn

[General Information 本信息由OnlyDown 1.6秋意版生成]
书名=看电影的艺术
作者=（美）约瑟夫·M·博格斯，（美）丹尼斯·W·皮特里著
页码=515
ISBN=
SS号=12771658
dxNumber=000008034877
出版时间=2010.12
出版社=北京大学出版社
定价：
试读地址=http://book.ccelib.com/bookDetail.jsp?dxNumber=000008034877&d=96555B343B79D8C2268EF57FBAE5A412&fenlei=10120107&sw=%BF%B4%B5%E7%D3%B0%B5%C4%D2%D5%CA%F5
全文地址=b5aedbc1a45f524d4bf1c298a294f7b9/img17/842A8021285293AB3175BF1E55D7179180F105ACAAC4F965B8D3D9FDD3D359660DAD01E044C54E905598519F3C5E62083375DA8116DB9CEA957558A0C3E244A5B7377F08C1405CEAADF4C070FEC04E614F5BCBA3AE6FF0BFFF345D68FC02DD34B326252CE26AB2DB00C54BE3A27C7224F65B/b1/qw/

封面
书名
版权
前言
目录
第一章　看电影的艺术
　　一、电影的独特性
　　二、电影分析面临的挑战
　　三、电影分析的价值
　　四、成为善于接受的观众
　　五、看电影的环境
　　六、准备看电影
　　七、深化我们对电影的反应
　　自测问题：分析你对一部电影的反应
第二章　主题元素
　　一、主题和中心
　　二、确立主题
　　三、评价主题
　　自测问题：分析主题部分
　　学习影片列表
第三章　虚构和戏剧的要素
　　一、电影分析和文学分析
　　二、好的故事应具备的要素
　　三、标题的重要性
　　四、戏剧结构
　　五、冲突
　　六、人物刻画
　　七、寓言
　　八、象征
　　九、反讽
　　自测问题：分析虚构的、戏剧的要素
　　学习影片列表
第四章　视觉设计
　　一、彩色对黑白
　　二、银幕格式（宽高比例）
　　三、电影胶片
　　四、美工设计／美术指导
　　五、服装和化装设计
　　六、布光
　　七、预算对影片视觉的影响
　　自测问题：分析视觉设计
　　学习影片列表
第五章　摄影和特殊视觉效果
　　一、视觉画面的重要性
　　二、有电影感的电影
　　三、电影的视点
　　四、电影构图元素
　　五、特殊电影技巧
　　六、电影魔术：现代电影中的特殊视觉效果
　　七、动画片中的特效尤其是为成人而设的（特效）
　　自测问题：分析摄影手法和视觉特效
　　学习影片列表
第六章　剪辑
　　一、选择
　　二、一致性、连贯性和节奏
　　三、转场
　　四、节奏、速度和时间控制
　　五、拉伸和压缩时间
　　六、慢动作
　　七、定格、融格和静止画面
　　八、创造性的镜头并置：蒙太奇
　　自测问题：分析剪辑

学习影片列表
第七章　色彩
一、现代影片中的色彩
二、彩色与黑白的对比
自测问题：分析色彩
学习影片列表
第八章　音效与对白
一、声音和现代电影
二、对白
三、声音的三维特性
四、可见和不可见声源的声音
五、声音中的视点
六、音效和对白的特殊用途
七、声音作为一种剧情手段
八、声音作为一种转场元素
九、旁白（画外音）叙述
十、作为音响效果的寂静
十一、对白和音效的韵律特征
十二、外语片或外国片的“声音”
自测问题：分析音效和对白
学习影片列表
第九章　配乐
一、音乐与电影的密切联系
二、配乐的重要性
三、配乐的常见功能
四、配乐的特殊功能
五、合成配乐
六、平衡配乐
自测问题：电影配乐分析
学习影片列表
第十章　表演
一、表演的重要性
二、演员的目标
三、化身为剧中人物
四、电影表演与舞台表演的区别
五、演员的类型
六、明星制度
七、挑选演员
八、演员是创造性的贡献者
九、对演员的主观反应
自测问题：分析表演
学习影片列表
第十一章　导演风格
一、风格的概念
二、题材
三、摄影
四、剪辑
五、场景和场景设计
六、声音和配乐
七、选角和表演
八、剧本和叙事结构
九、不断演变的风格和适应性
十、特别剪辑：导演剪辑版
十一、四位导演的比较
学习影片列表
第十二章　影片的总体分析
一、基本方法：观看、分析和评价影片
二、分析、评价和讨论的其他方法
三、再读评论
四、评价影评人
五、制定个人标准
自测问题：分析整部影片

学习影片列表
第十三章　改编影片
一、改编影片存在的问题
二、散文体小说的改编
三、戏剧的改编
四、从事实到影片：从现实到神话
自测问题：分析改编影片
学习影片列表
第十四章　类型片、重拍片和续集片
一、类型片
二、重拍片和续集片
自测问题：分析类型片、重拍片和续集片
学习影片列表
第十五章　影片与社会
一、外国影片
二、美国电影塑造或反映社会和文化价值观吗？
三、《电影制片法典》，1930—1960年
四、过渡时期的审查制度，1948—1968年
五、MPAA分级制度
六、审查制度与在电视上播放的电影
七、在规范和分级制度之外
八、改变对性、暴力和粗口的处理方法
九、社会问题影片
自测问题：分析社会类影片
学习影片列表
术语表
闪回栏目索引
第五章　动画变成了主要事务
第六章　拯救电影：电影剪辑师一直在做的事
第七章　发掘影片中的色彩
第八章　有争议的配音
第十章　无声电影：过去的表演
第十三章　编剧在好莱坞的地位
第十五章　真实的银幕生活